SATURN-PLAYSTATION-N64-PC-ARCADES-NEWS-ENTREVISTAS-HARDWARE

PLUG 'n PLAY GAMES

EDITORA MAGNUM - ANO 1
PREÇO R$ 3,00

ORGULHOSAMENTE, APRESENTAMOS AO LADO O NÚMERO UM!

1

RACCOON CITY URGENTE!!!

OS ZUMBIS ESTÃO DE VOLTA

RESIDENT EVIL 2

PC - REVIEW

MDK

SALVE O RESTO DA HUMANIDADE COM SEU MICRO

AINDA NESTA EDIÇÃO:

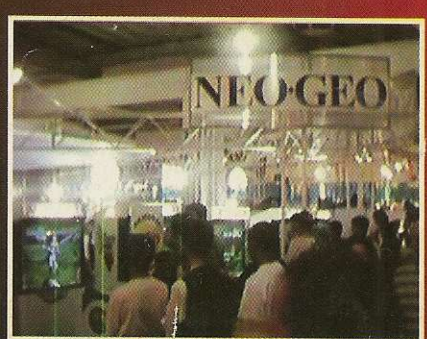
- DIDDY KONG RACING
- DEAD OR ALIVE
- 007 GOLDENEYE
- MARVEL SUPER HEROES
- HERCULES
- HERC'S ADVENTURE
- THUNDER FORCE 5
- HYBRID HEAVEN

SAMURAI RPG

DO COMEÇO AO FIM!

SALEX 97

CONFIRA COMO FOI A MAIOR FEIRA DE ARCADES DA AMÉRICA-LATINA



ISSN 1414-9087 00001
9 771414 908008
CONHEÇA NOSSO CÓDIGO DE BARRAS

Manaus, Santarém, Rio Branco, Alamira, Boa Vista e Macapá (via aérea): R$ 3,90

PLUG 'n PLAY

EDIÇÃO NÚMERO 1 ANO 1
EDITORA MAGNUM

Jogadores de todo o Brasil, estamos estreando nas bancas e chegamos para ficar.

Ficar como? Ficar como a melhor opção para quem já entende ou quer entender sobre videogames.

Prometemos a você leitor, um trabalho diferente com muito mais informações, fotos, análise de jogos, explicações técnicas, entrevistas etc... um tipo de publicação que ainda não tem no Brasil. Isso devido às revistas daqui serem muito superficiais, pouco satisfatórias se comparadas às informações rápidas e precisas das importadas.

Por isso, meu caro leitor, se você gostar, conte aos seus amigos, se não gostar, escreva-nos, faremos o possível para melhorar.

E nesta primeira edição, chegamos destruindo com a cobertura completa da parte de games da Salex 97, a maior feira de arcades da América Latina, sediada aqui em São Paulo, com muita novidade que já está rolando aqui pelo Brasil, além de muitas informações do que se passa no mundo dos games, com o melhor preview e review que vocês já possam ter visto, em português.

Na próxima edição, teremos muito mais jogos.

Nos ESCREVA, participando com sua opinião. Por que aqui é assim, participação total do leitor!

Desencane das palhaçadas dos nossos editores e se plugue numa nova era de informação sobre GAMES.

Team Plug 'n Play

E este moleque com cara de imbecil, é a nossa homenagem para o melhor jogo avaliado por nós. Nem queiram saber como será nossa homenagem para o jogo mais lixo da revista (graças a Deus, nenhum nesta edição).

ÍNDICE

News 04
Notícias sobre o que se passa nos bastidores dos games, incluindo novidades sobre o projeto Dural da Sega, seu próximo superconsole. Ainda a posição do Playstation em vendas a nível mundial e Mario 64 2, ou seja, informação pra cassete.

Ponto de Vista 06
Aqui chegou a hora dos editores darem suas opiniões sobre os jogos dessa edição. Essas opiniões não têm nada a ver com a nota final do jogo, mostrando apenas o ponto de vista de cada editor. Se acha que um editor falou algo nada a ver, escreva xingando. Mas, cuidado, tem hora que a verdade dói.

Previews 07
Lemans, Diddy Kong Racing, Parasite Eve, Dead or Alive, etc e um super preview de Resident Evil 2, um jogo que ainda nem saiu e já está indicado para os melhores deste ano, impressionante, vale a pena conferir!

Reviews 12
A realidade. A melhor avaliação feita por uma revista no Brasil. Aqui, jogamos realmente o game, não assistimos vídeos ou pegamos fotos pra chutar como o jogo é. Também não puxamos saco de nenhum console ou empresa. Leia e sinta o drama!

Plug Special: Salex 16
Cobertura completa da Salex 97, achamos até o Beto Carrero marcando lá na feira (que este ano teve várias novidades, muitos simuladores e a demonstração da nova placa da SNK).

Fique por Dentro 21
Se oriente e saiba mais sobre os novos avanços tecnológicos. Nesta edição, as especificações técnicas da placa Cobra da Konami e a placa Hyper Geo 64, da SNK.

Num deu nem pro Cheiro 22
Samurai RPG, com os esquemas certinhos para você chegar no fim e ser feliz para todo o sempre. Mais picado que isso não dá.

Seção Vody 27
Pule mais alto, pegue todas as armas e seja o ...DIDÃO do jogo. Esta seção é para apeladores e curiosos, divirta-se!

Quebrando o Pau 28
Marvel Super Heroes vs Street Fighter, com todos os golpes dos personagens para você não fundir a cabeça descobrindo tudo isso sozinho.

New's vidades

Super Mario 64 2... ...detalhes são revelados

E quem gosta das aventuras do encanador já pode começar a juntar uma grana para comprar um 64DD. O futuro jogo da série será para o novo aparelhinho da Nintendo. Mario agora terá a ajuda de seu irmão Luigi que não apareceu na versão anterior, outros personagens também entrarão na festa.

Também será possível 2 pessoas jogarem juntas, andando no mesmo mundo e fazendo várias tarefas ao mesmo tempo. Sem contar com as habilidades do 64DD de regravação parcial que será usado de maneira interessante no jogo.

A Nintendo afirma ainda que haverá mudanças no engine do game tornando-o mais animado do que já era e também que os novos elementos de jogabilidade estão sendo implementados. O jogo será compatível com o Rumble Pak (que já foi lançado junto com Star Fox), tudo isso para tornar o game muito mais divertido do que já era.

Sega e NEC vão ao banco dos réus

Sega e NEC estão sendo processadas pela 3dfx (empresa que estaria concorrendo com a NEC o trabalho de fazer o próximo videogame da Sega) que está pedindo uma indenização milionária. Segundo a 3dfx, a Sega teria "roubado" a tecnologia da empresa e teria usado essa tecnologia junto com NEC (que ganhou o concurso) para produzir o novo videogame. Ela acusa a NEC por concorrência desleal e conduta imprópria, A 3dfx está fazendo esse fuzuê todo só por ter perdido o concurso para os japoneses e isso afetou a imagem da empresa, a 3dfx tem chances de ganhar este processo e assim ganhar uma bolada em cima das duas gigantes japonesas.

Nintendo e a Pirataria

Enquanto a Nintendo se prepara para lançar seu novo periférico, outros se aproveitam de seus produtos já lançados os copiando e vendendo. Mas nem sempre o lado mau da força prevalece.

A polícia paraguaia apreendeu um carregamento pirata de cartuchos e joysticks para seus consoles que chegaram a um valor estimado de 1 milhão de dólares. Os produtos piratas estavam sendo trazidos de Taiwan e seriam distribuídos por toda América Latina.

E a Nintendo leva um prejuízo de 810 milhões de dólares por ano nessa brincadeira nada gostosa.

Sega e Namco promovem música underground em seus games

Cada vez mais a música profissional está sendo utilizada para a sonorização dos jogos. A exemplo do consagrado Wipeout XL. Bandas techno tem contribuído cada vez mais com seus trabalhos em jogos de sucesso. Agora a Sega e a Namco se juntaram à DJ'spara produzirem em conjunto remixes de suas músicas, já tão conhecidas pelos gamemaníacos. A Namco ataca com uma série de CD's chamada Digigrove, lançando de começo o título Tekken 3 Battle Trax, seguido de Xevious 3D/G Techno Maniax. Os criadores desta série acreditam que músicas de videogames criam uma grande sensação no mercado musical. Enquanto isso, a Sega da América, seguindo o exemplo de sua amiga Sega Européia, se junta com dois dos maiores DJ's undeground do mundo para criar um remix com as músicas do game de luta Fighters Megamix, trabalho que está sendo apoiado por mais de 60 DJ,s além que as músicas serão exibidas em rádios de Nova York e Los Angeles. O melhor de tudo isso é que, quanto mais tiver artistas renomados licenciando suas músicas para videogame, maior será a qualidade final dos jogos.

Square Soft, a Fantasia sem fim.

Não satisfeita com o mega-sucesso de Final Fantasy 7, a Squaresoft (produtora do jogo) resolveu relançar o jogo no Japão. A empresa vai usar as modificações feitas nas versões americanas, tais como: encontro com monstros mais balanceados, "interface" mais amigável e 3 chefes a mais.

Um quarto cd acompanhará o pacote, neste cd virão várias artes do jogo. O jogo estará disponível em 2 de outubro nas lojas japonesas e virá com o nome de Final Fantasy International.

Picadinhos

Konami confirma Castlevania para o console

Isso mesmo, após algum tempo do lançamento do jogo para Playstation, a Konami confirma um dos seus maiores títulos para Sega Saturn. Não há nada confirmado para os EUA, mas para o Japão a história é outra, sendo que estão fazendo até comercial.

A própria Konami diz que a versão do jogo para Saturn está demorando porque ela será diferente da versão para Playstation, com muitos elementos únicos na versão.Tão únicos que quem jogou a versão de Playstation vai também querer jogar a versão de Saturn.

Planos da Capcom para N64 esclarecidos

Durante algum tempo ninguém sabia se a Capcom iria fazer jogos para N64. Agora a própria empresa japonesa diz que serão produzidos jogos para o console e o primeiro será do tipo quebra-cabeça como Puzzle Fighter 2, dos 32-bits, porém muito melhor.

Mas a Capcom é cheia de segredos e muita gente da indústria de videogames acredita que o primeiro jogo para N64 será Megaman 64, Darkstalker 3 ou talvez Street Fighter 3. Existem até pessoas (IGN) que jogaram uma versão beta de Ghouls and Ghosts no N64.

É estilo da Capcom sempre fazer segredo dos seus lançamentos, portanto esperem que coisa muito boa virá pela frente.

Seus jogos usarão tanto cartuchos como os disquetes de 64DD.

Square entra no ramo de arcades com ajuda da Namco

Depois de um mês de especulação, a Square oficialmente anunciou sua entrada no market de arcades. A companhia revelou que se juntou com a Namco para produzir um novo jogo de luta 3-D utilizando sua última placa, a System 12 (a mesma de Tekken 3).

O jogo chama-se EHRGEIZ (pronuncie "Air-Gites") está sendo produzido pela Dream Factory a responsável pelos jogos de luta Tobal 1 e 2. Soubemos que o game possui relevo nos cenários, como em Virtua Fighter 3.

A Square quer lançar seu primeiro arcade ainda este an , no Japão, sendo que ela faz o jogo e a Namco tem a responsabilidade de fazer a máquina e a distribuí-la entre os Arcades.

Plun'n Play retornará com mais informações quando estas estiverem disponíveis.

Nintendo...

E num movimento surpreendente a poderosa Nintendo entra no mercado de Pc, mas apenas com acessórios. O primeiro produto é um joystick que promete ser mais confortável e flexível do que os existentes. Ela diz que o mercado de Pc é inexplorado por parte da empresa e que sendo ela uma das melhores produtoras de videogame, produzirá também os melhores produtos para Pc.

■ ■ ■

De acordo com as notícias, o periférico 64DD será o último grande projeto que o presidente da Nintendo, Hiroshi Yamauch, irá concluir. Ele vai se aposentar após a conclusão do projeto. Não se sabe ainda quem tomará seu lugar. Seria o criador de Mario, Shigeru Miyamoto?

■ ■ ■

Mais informações sobre o 64 DD

Estão sendo produzidos Mario Paint 64, Sim City 64 e o famoso mascote secundário da Nintendo Donkey Kong. Ultra Donkey Kong 64 será o nome e está sendo produzido pelos programadores da Rare em conjunto com os da Nintendo. Outros jogos em desenvolvimento são Pocket Monster (mistura de Tamagotchi com RPG) e Earthbound 64. O 64DD será vendido no Japão por um preço de 120 dólares.

Outras empresas...

E o grande jogo de ação inteligente MDK virará desenho e será produzido pela Mainframe Entertaiment (criadora de Reboot, desenho totalmente feito em computador). A estréia será por volta de 1998 e contará a história do agente especial que combate alienígenas com a ajuda de um doutor maluco.

■ ■ ■

O console da Matsushita, M2, NÃO SAIRÁ mais no mercado. Depois de comprar a tecnologia da 3DO por 100 milhões de dólares, ela demorou para fazer o lançamento, que foi adiado por completo pelo motivo do mercado estar saturado. Agora ela diz que a tecnologia M2 será usada em aparelhos multimídia educacionais e TVs digitais. Depois de uma mancada tão grande, é só isso que ela poderia fazer com o M2 para não jogar tudo fora.

■ ■ ■

E a Capcom anuncia um novo jogo de luta baseado em sua placa CPS2, Pocket Fighter. Pocket Fighter é um jogos que foi criado com os personagens de Super Puzzle Fighter 2 (com personagens SD - Super Deformed) e introduzirá um novo sistema de combos chamado "Flash Combos". Mais informações nas próximas edições.

Top Ten

uma olhada na preferência Mundial

todos os consoles

	Americano	Japonês
1	Goldeneye 64 (N64)	Derby Stallion (PSX)
2	Madden 98 (PSX)	Last Bronx (SS)
3	NFL Gameday 98(PSX)	Langrisser IV (SS)
4	Jurassic Park 2 (PSX)	Everyone's Golf (PSX)
5	Ace Combat 2 (PSX)	Megaman X4 (PSX)
6	NCAA Football 98 (PSX)	Pocket Monster (Gboy)
7	Star Fox 64 (N64)	Mobile S. Gundam (PSX)
8	Madden 98 (SAT)	Tamagotchi (GBoy)
9	NHL Powerplay 98 (PSX)	SaGa Frontier (PSX)
10	Triple Play 98 (PSX)	Monster Rancher (PSX)

Sega...

Ao contrário dos boatos de que a Shiny (produtora do Earthworm Jim) havia abandonado a Sega, ela confirmou que já está produzindo um jogo para o próximo console da empresa.

O jogo será Messiah, que está previsto para Playstation em 98.

■ ■ ■

A Sega nega tudo, mas algumas informações a respeito do novo console da Sega cairam nas mãos da imprensa japonesa. Aqui vão elas:

- As empresas envolvidas no projeto "Dural" são: NEC, Yamaha, Sega, Microsoft e Video Logic
- A Microsoft fará um sistema operacional baseado no Windows CE (usado em computadores portáteis). A NEC fabricará o cérebro do videogame (provavelmente o Power VR ARC) e a Yamaha se encarregará de fazer uma poderosa placa de som.
- Um lançamento simultâneo acontecerá entre o Japão e EUA antes do natal de 98, o preço irá variar entre 300 a 200 dólares.
- Com relação a potência gráfica do videogame, parece que será 3x maior que a Model 3 (a placa de última geração da Sega) podendo gerar cerca de 6 MILHÕES de polígonos.
- Existem rumores de que os jogos de Saturn serão compatíveis com este novo console.

■ ■ ■

Um novo jogo de luta livre foi anunciado para o Saturn, seu nome é Japan Pro Wrestling e terá entre seus lutadores os dois pesos pesados de Virtua Fighter 2, Jeffrey e Wolf. O jogo será todo poligonal e está sendo feito pela Aplix, seu lançamento está previsto para 18 de outubro.

Sony

O sucesso do Playstation foi divulgado em uma nota oficial da Sony dizendo que chegou à 20 milhões o número de Playstations produzidos no mundo todo.

Ela anunciou também que mais de 135 milhões de jogos foram vendidos. Segundo a Sony foram distribuídos 6,4 milhões de consoles no EUA, 5,1 na Europa e 8,5 no Japão. Isso confirma que o Playstation está liderando de longe o mercado mundial de videogames.

■ ■ ■

Como se não bastasse a Working Design ter largado a Sega, ela adiou Lunar SS (que estava com a conversão bem adiantada), para se dedicar ao RPG/action Allundra. A intenção da WD é de que Allundra venda bem, na cola do recém-lançado Final Fantasy 7. Tomara que não demore muito o seu lançamento.

■ ■ ■

A incansável Squaresoft anunciou mais um rpg para o PS, desta vez ela resolveu fazer um rpg baseado em robôs! Seu nome é Xenogears e está previsto para este natal.

ARCADES JAPONESES

1	Virtua Fighter 3 (SEGA)	6	King of Fighters '97 (SNK)
2	Tekken 3(NAMCO)	7	MSH vs. Street Fighter (Capcom)
3	Vampire Savior(CAPCOM)	8	Lost World (SEGA)
4	Virtua Striker2(SEGA)	9	Top Skater (SEGA)
5	D.S Virtua On(SEGA)	10	House of the Dead (SEGA)

Ponto de Vista

Apresentando para vocês; o nosso time de experts

The Menace
Existem coisas que você não vê porque não entende!!

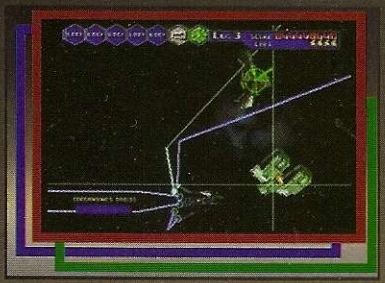
Black ADDer
Três hurras à maravilhosa Square e seus estupendos RPGS

The Prodigy
Me ajudem a ir para Cancun. Comprem Plug'n Play

Omega
Vocês não manjam da sabedoria!!!

Himaru
Por favor não matem os jogos 2D. Morra Acclaim maldita!!

Thunder Force 5 - Sega Saturn



The Menace
Animalesco!! Lindo do começo ao fim. Gráficos coloridos e bem nítidos, além das músicas serem inspirantes para o tipo de jogo, som FX então, é demais. Quem é fã de Thunder Force como eu não vai se decepcionar com esta continuação que conseguiu manter o pique da série.

The Prodigy
O rei dos shooters. O melhor jogo do gênero, com chefes pra lá de criativos, um música soberba e um sistema de armas e velocidade complexo e divertido. O único defeito do jogo é o frequente Slowdow e que ficou um pouco curto.

Omega
Sem dúvida magnífico, pois estavam em falta títulos assim, vamos ver se mais softhouses criam vergonha na cara e fazem mais jogos do estilo. Simplesmente o melhor que já vi.

Himaru
Um arregaço!!! O jogo de nave da minha vida, não há melhor. Só deveria ter tantas fases como Thunder Force 4. Mas, repito: É um arregaço!

Herc's Adventure - PSX - Saturn

The Menace
Realmente muito legal e divertido. O game tem um esquema parecido com Thor, ou seja, você pode ir para qualquer lado, explorando o cenário. A animação até que eu gostei, o som mais ou menos, mas o importante que é o diversão, é alta neste jogo.

Black ADDer
Lucas Arts não faz feio em seu adventure para Playstation e Saturn, fazendo uma jogabilidade similar ao seu velho sucesso "Zombie ate my Neighbor". Mas o jogo peca por ter gráficos abaixo do aceitável para um 32-bit e uma animação pobre. O ponto alto do jogo é seu humor.

Omega
O jogo não tem muito de inovador!!!! Mas quem disse que para ser bom o jogo necessita ter algo de inovador? Ninguém disse, é a resposta, pois o jogo tem uma jogabilidade refinada e uma diversão excelente. Ótima receita.

Himaru
Superdivertido, o som é ótimo, faz tempo que eu não jogo um jogo assim, peca pela falta de animação.

MDK - PC

The Menace
Mano! O jogo passa mal, uma comédia total, os designs da Shiny conseguem transmitir no começo do jogo um clima tão sério. De repente começa a maior palhaçada, lindo!! Recomendo que você leia o manual antes de jogar para melhor entender a história. A mistura completa de humor e estratégia.

Black ADDer
Gráficos nunca visto no seu PC, música cinematográfica e uma jogabilidade sem igual. Tudo isso e um pouco mais compõe esta maravilha da Shiny, vários estilos de jogo fazem deste jogo uma obra-prima. Estou esperando o desenho para ver se vai ter o mesmo nível do jogo.

Omega
O jogo é um marco na era do videogame, sem dúvida vai entrar para a história. A Shiny mais uma vez inovou e como sempre colocou elementos de humor na história do jogo. O melhor da revista na minha opinião.

Himaru
A história do jogo é 10 e o ambiente também foi muito bem montado. Mas esse não é um jogo que eu me dedicaria, mas para os donos de Pc este título é uma excelente pedida.

Hercules - Sony Playstation

The Menace
O game consegue apresentar o mesmo ambiente do desenho animado, parabéns para os programadores da Eurocom (normalmente saem jogos Disney pela Virgin) como seu primeiro trabalho para a empresa ficou excelente. Gráficos bem trabalhados, animação soberba e um som bem "Disney".

The Prodigy
O jogo me pegou de surpresa. É bom ver mais um plataforma nos consoles 32 bits. É que jogo! Um dos maiores exemplos de demostração dos efeitos que os 32 bits podem fazer. Queria que as outras empresas tomassem como exemplo..., ouviu Capcom?

Omega
O jogo sem dúvida ficou excelente, pois estavam em falta bons jogos de plataformas como estes. Eu adorei a mistura de polígonos com desenhos bem animados e a diversidade nas fases.

Black ADDer
Disney está de volta! Os gráficos são belíssimos sem contar com a animação que é divina, os backgrounds abusam de efeitos 3d. A jogabilidade é bem parecida com Aladin e outros sucessos da Disney. A Hidra é o inimigo mais animal na história dos plataformas!

Marvel Super Heroes - Sega Saturn

The Menace

O que dizer de um jogo de luta feito pela Capcom? Simplesmente perfeito! Bem, na verdade nem tão perfeito, a inteligência artificial é imunda e de vez em quando aparece um Slowdow. Com um cartucho de RAM a conversão fica bem próxima à máquina. Thanks, Capcom!

The Prodigy

Se você tem com quem jogar, não perca. Apesar do slow (com cartucho de RAM fica pior), a jogabilidade está demais, é um tesão dar os combos aéreos. Agora se for jogar contra a CPU nem se empolgue muito. Os personagens sofrem de paralisia cerebral.

Himaru

Animal, mas a CAPCOM esqueceu os extras e se lembrou do slow.
Jogar com os chefes é uma experiência inovadora no jogo.
Outra mancada é a inteligência artificial mais estúpida que eu já vi na vida, mas a jogabilidade é perfeita.

Black ADDer

O melhor Fighting pro Saturn na opinião deste editor. Este jogo iniciou a febre dos combos aéreos radicais e inovou com seu sistema de gemas. Apesar da falta de extras e inteligência artificial mais burra que uma porta, este jogo é mais uma obra-prima da majestosa Capcom.

007 - Goldeneye - N64

The Menace

Muito legal, o ambiente ficou perfeito e realmente parece que você está fazendo uma missão de 007. Os gráficos são satisfatórios, com algum Slow, a música tem qualidade MIDI, que na minha opinião é nojenta, porém o som FX é animal, muito bem feito. Falha para o controle que não é totalmente configurável, fora isso, OK.

The Prodigy

Sem dúvida um dos melhores do gênero, o jogo é bem divertido, com gráficos e som muito bons. O controle podia ser melhor, mas logo se acostuma. Muito bom mas não faz a minha cabeça, jogo de primeira pessoa não é comigo.

Omega

Boa oportunidade para quem quer ser o famoso agente 007, com gráficos e som padrão nintendo 64 e uma boa adaptação da história, o jogo ficou muito bom. Para quem gosta do estilo, eu recomendo.

Black ADDer

O gráfico ficou muito bom, com um esquema de missões muito legal, porém, eu achei muito fácil algumas fases. Destaque especial para animação das mortes no jogo, onde ficaram bem realista os movimentos dos bonecos. O controle poderia ter mais opções de configuração.

Nosso endereço:
Av. da Invernada, 12
Aeroporto
São Paulo - SP
CEP 04612-060
Brasil

E-mail:

PLUG MAIL

Está irado?
EsCreva Xingando alguém!!

Respondemos
Qualquer Tipo de pergunta!!

ACha que Todo mundo está errado e que só você sabe das coisas?
Por Favor Mestre, nos esCreva!!!

Nosso endereço:
Av. da Invernada, 12
Aeroporto
São Paulo - SP
CEP 04612-060
Brasil

Querida Plug 'n Play:

Moro aqui na Antartida e não perco uma edição dessa revista maravilhosa feita por gente mais maravilhosa ainda.
E tenho uma sugestão: porque vocês não mandam postêrs de vocês de sunga na próxima Edição? Isso seria muito útil para nós leitores.

Pagapau Infeliz de Andrade - Continente Antartico

Aos editores da Plug 'n Play:

Tenho um Master System, há um mês comprei um cartucho de Neo-Geo e não consigo encaixá-lo no meu Master. Poderiam me ajudar???
Mais uma coisa, para que serve o botão de RESET???

Perdido ALvez de Lima - SP

Comentários Cretinos!!!

Opinião Vs Opinião

Trêta!!!

Gosta muito de um jogo ou console?
Escreva falando bem!!!

Pelamordedeus, escrevam algo para nós!!!
Esta seção é toda sua, Leitor!!

Vocês também podem mandar artes e desenhos para nós, aliás mandem qualquer coisa para nós!!!

PREVIEW

É um pássaro? É um editor da Plug'n Play? Não..é o novo jogo da Titus, SUPERMAN 64!

Em SUPERMAN 64, você vive na pele do banana Clark Kent e do Superman, onde poderá voar sobre cidades e usar seus "superpoderes", entre eles, a visão "raio-X" !

Pouco se sabe sobre este game para N64. Apenas que será um action-adventure para um jogador (esperam-se várias missões) com gráficos cartoon. Sua história já foi divulgada.

O negócio é o seguinte... Durante uma investigação, Lois Lane descobre a última criação de Lex Luthor: o LexoEsqueleto 5000, uma arma mortal. E o pior: de tempo em tempo a arma se torna completamente incontrolável. Lex Luthor rapta Lois para prevenir o segredo de seu diabólico plano.

A missão do Super é "original" como os cd's da galeria Pagé e os produtos do Paraguai: Salvar Lois e Metropolis de Lex Luthor e sua arma.

INÍCIO DE 98
N 64

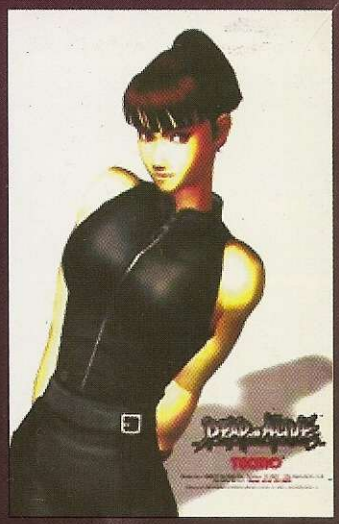
DEAD OR ALIVE

O concorrente direto de Last Bronx da AM3 vem com grandes promessas! Assim como a Tecmo usou a placa MODEL 2 e o engine da SEGA para fazer o interessante Dead or Alive do arcade, a versão do Saturn está usando, pelo visto, o mesmo engine dos jogos das AM'S, leia-se VF2, Fighter Megamix, Last Bronx. Sendo assim pode-se esperar alta resolução, 60 fps (quadros por segundo) e pasmem, segundo a Tecmo cenários 3-D !!!

Você tem 8 personagens para escolher, desde um negão com cabelo descolorido até, tcham... garotas esculturais com "peitos" bem avantajados.

Se você não viu o arcade para entender o que eu quis dizer, basta saber que este game, na Salex, estava na parte para maiores de 18 anos, onde chamava a atenção entre rabos-de-saia e aspirantes. Está confirmado que a versão do Saturn terá esses mesmos atributos.

Atenção especial, também, para o ótimo motion-capture dos lutadores e as explosões quando se cai fora do ringue .



OUTUBRO DE 98, **SATURN**

BAKU BOMBERMAN CAI NO MUNDO 3D !!!

Um dos maiores destaques para o N64 na recente feira E3 nos EUA. Sendo assim, pode-se esperar o lançamento deste game também no território americano. Pelas fotos aí do lado e por usar os recursos 3-D do N64, promete ser o melhor Bomberman já feito.

No "story mode" você joga sozinho, tendo que passar por 5 mundos diferentes, cada um com um tema. Os mundos são:

1: Green Garden: um paraíso flutuante cheio de passagens secretas e mistérios. O inimigo desta ilha, Drago, um dragão gigante que tentará impedí-lo de passar a ponte.

2: Blue Resort : depois de escapar da ilha, Bomberman vai para um resort estilo cidade Européia, onde se encontra cercado de água que, para quem não sabe, é fatal para o nosso aspirante a terrorista. O chefe dessa fase é Levia, uma criatura aquática provida de garras que tentará jogá-lo na água.

3: Red Mountain: vulcões e mais vulcões para atrapalhar a vida de Bomberman. Lava e pedras são os obstáculos. O final boss é um robô gigante chamado Sprigun. Possui laser.

4: White Ice: nesta montanha de gelo cheia de brilho e reflexos, os perigos são as avalanches e as nevascas. O chefe-aranha Riper abusa de suas presas tipo tesoura.

5: Black City: neste mundo hi-tech diferente de todos os outros você se encontra no covil do inimigo. O chefão, pega pra capar, é Absolute Machinegun.

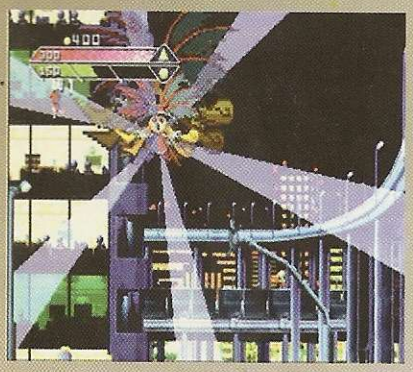
A versão americana sairá pela Nintendo. Estou aguardando ansiosamente por está bomba, claro, no "boom" sentido.

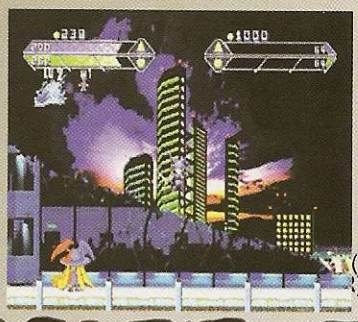
Já disponível **N64**

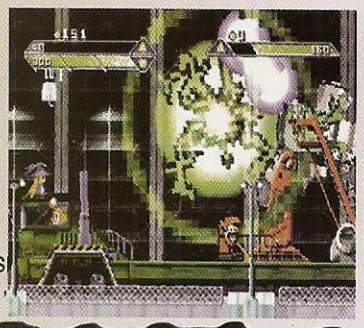
SILHOUETTE MIRAGE
TREASURE NÃO PERDE TEMPO...

... é já está de cabeça afundada neste antigo projeto. Logo após terminarem Yuke YukeTroubleMakers, eles retomaram o seu antigo projeto Silhouette Mirage, que já estava anunciado bem antes de TB. Este plataforma de ação tem um mundo bem surreal e um diferente estilo de jogabilidade. Envolve uma jovem feiticeira chamada Shaina, que veste uma cor de cada lado do corpo, sendo que, cada uma lhe dá um atributo diferente ligado à miragem e silhueta. A bruxinha possui o "Mirage Shot (tiro)" e o "Silhoutte Shot" entre outras magias relacionadas a esses atributos.

sem previsão SATURN







O SATURN TEM DAYTONA E SEGA RALLY... O PSX, RAGE RACER E RIDGE RACER...
E O N64 TEM...REV LIMIT...SÓ NO ANO QUE VEM!

Provavelmente você já deve ter lido algo a respeito deste game, mas com a chegada de novas informações e fotos me senti coagido a fazer o preview do "embaçado" de sair **Rev Limit**.

Se você possue um N64 e gosta de jogos de corrida, com certeza deve sentir falta de um bom título do gênero e **RL** era a opção que mais prometia. Lembrado um pouco Ridge Racer, este game da Seta não marcou presença na recente feira E3. Pior que isso, foi adiado para início de 98 por razões que a empresa não esclareceu, mas certamente deve ser pela falta de velocidade e controle falho que a versão beta tinha demostrado.

O mais notório de **RevLimit** é sua ênfase no realismo, com seus velocímetros, gravidade, derrapadas, batidas, etc como a Seta vem descrevendo.

Da última vez que foi apresentado na Shoshinkai, RL começou a mostrar progressos significativos. Os cenários ganharam uma boa garibada, evitando aquelas texturas repetitivas comum nos jogos do N64. Sabe-se agora que terá três modos de jogabilidade, onde você constrói seu próprio carro. Esse modos variam em números de voltas (podendo chegar a 50 voltas) fazendo com que o jogador acrescentem elementos novos de estratégia para o carro aguentar até o final da corrida.

Um ambicioso projeto para uma empresa que está começando na onda dos jogos de corrida, TopGear do SNes no currículo. Pelas fotos, nada mal como principiante. Resta saber se o resto do jogo faz juz às imagens.

INICIO DE 98
N64

LE MANS 24 , A RESPOSTA DA AM3

Depois do maravilhoso SUPER GT da AM2, a AM3 já prepara a sua resposta usando, claro, o mesmo hardware Model 3. Ambas são as melhores equipes da SEGA (responsáveis pelos maiores sucessos nos arcades e no Saturn) e estão sempre tentando superar uma a outra. Da AM2 temos VF2, VF3, Daytona e da AM3 Last Bronx, Sega Rally, Virtua On, House of Dead. Agora o promissor arrasa-quarteirão Le Mans 24.

O game promete vingar o recente "mau compreendido" Touring Car que pecava pelo seu excesso de realismo e falta de competividade. Gráficos (já se pode notar pelas fotos abaixo) que vão deixar todos os outros no chulé estando, apenas, lado a lado com Super GT (não e pra menos) graças a carí-ssima placa Model 3. Quanto a jogabilidade, provavelmente dispensa comentários, afinal é "só" um arcade da SEGA.

Uma curiosidade sobre este game: o sistema de "linkagem" sofre uma diferente alteração: onde você pode entrar em qualquer momento da corrida!

Nós aqui da redação estranhamos isso, mas assim que tivermos mais informações avisaremos. Fique plugado.

SEM PREVISÃO
ARCADE

Hybrid Heaven

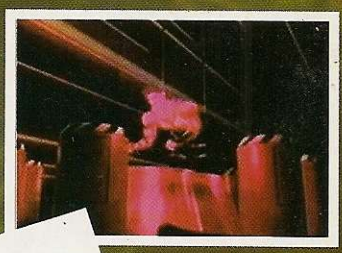
RPG by Konami promete ser animal!

Já temos fotos do primeiro RPG da Konami para N64 e, pelo que parece, estamos vendo nascer um grande título para o console. Em estágios primários de produção, Hybrid Heaven terá características de Zelda e Alundra - jogos estilo RPG/ação - porém com um estilo mais futurista, onde a maioria das coisas se resolvem à bala.

Com jogabilidade parecida com o estilo "Metal Gear", a Konami está pretendo transformar este título em mais um de seus grandes sucessos com Castlevania e Gradius, sendo sua primeira aparição na console da Nintendo.

A primeira intenção é lançar o jogo em cartucho, mas existe a possibildade dele sair no 64DD.

Vindo da Konami pode-se esperar coisa muito boa vindo aí pela frente.



Previsto para 98
Playstation

Diddy Kong Racing

Macaquices na Pista de Kart da Nintendo

E pela querida produtora da Nintendo, a Rare,vem por aí, Diddy Kong Racing. Jogo de corrida estilo Mario Kart que promete destronar o jogo do seu amigo bigodudo.

Com a jogabilidade aclamada de Mario Kart, este título virá com 20 pistas, entre elas lava, neve, cachoeiras, desfiladeiros, montanhas e muitos outros elementos. Ainda: gráficos super-coloridos e um sistema de animação criado pela Rare chamado "Real -Time Dynamic Animation" poderá aproveitar bem os recursos do console.

O cartucho ainda terá modo VS, até 4 jogadores (tela dividida) e suporte para Rumble Pack.

UH! UH! Animal!!

Lançamento em novembro N64.

Chocobo's Mysterious Dungeon

Agora o passarinho tem seu próprio RPG

A incansável e dedicada Square novamente surpreende seus fãs e começa a produzir um jogo que terá como Herói o famoso personagem das séries Final Fantasy, um Chocobo.

O nome Mysterious Dungeon não é tão desconhecido, pois este RPG é uma variação dos jogos Mysterious Dungeons para Super Famicom e Game Boy. Nos originais, a visão do game era por cima, porém nesta variação, a visão será isométrica (3/4). Será incluído o sistema de batalha de Final Fantasy além de muitos inimigos e criaturas dos Final Fantasy antigos.

A Square diz que este jogo não será bem um RPG "tradicional" como os FF, mas um jogo com vários elementos de RPG somado à outros elementos presentes em outros jogos. GO Square!

Previsto para final do ano
Playstation

Fechou o Tempo!

Sinta nas fotos a encrenca que o passarinho arranjou...

RESIDENT EVIL 2

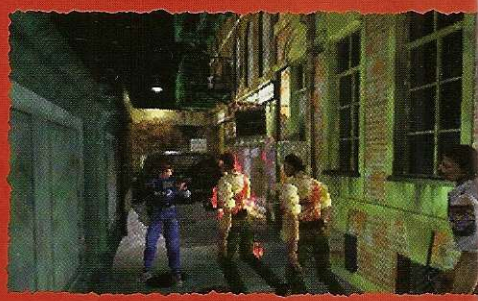
Preparem-se pois Resident Evil 2 está com data confirmada para chegar as prateleiras. Ele sairá primeiro no Japão em dezembro (Biohazard 2), e nos EUA em janeiro.

Nesta nova versão houve muitas melhorias, além do gráfico e do som mais envolvente, os programadores se preocuparam mais com a jogabilidade e com a riqueza de detalhes. Para você ter um exemplo dos detalhes, agora o sangue das criaturas espirram e sujam sua roupa, os zumbis gritam enquanto pegam fogo e por aí vai.

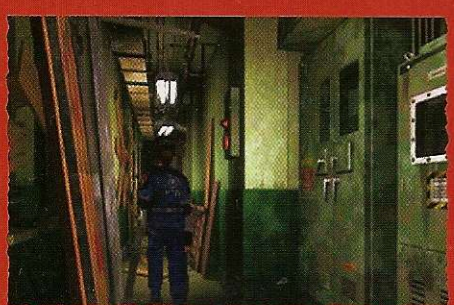
Na jogabilidade além de novas armas a maior diferença fica por conta de que, agora, há muito mais variedade de criaturas, cada uma agindo diferente da outra. Até mesmo os zumbis estão diferentes, uns são mais lentos e outros praticamente correm atrás de você.

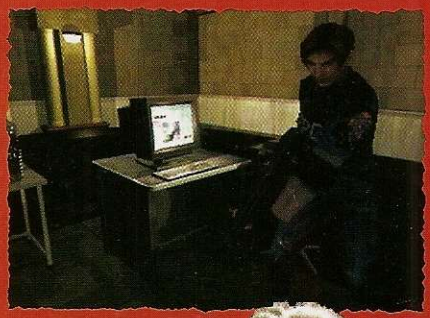
O jogo ganhou mais ação e perdeu um pouco de seu lado suspense. Desta vez há mais de tudo, mais inimigos, mais armas, mais munições (graças a Deus), além de outros itens como coletes, e outras roupas. Segundo a Capcom todos esses detalhes irão interferir diretamente no jogo.

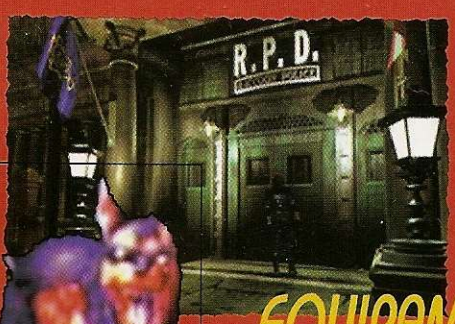
Os quebra-cabeças aparecem nesta versão da mesma forma que na outra, ou seja se você quiser debulhar este game não basta só saber atirar e terá que usar a cabeça um pouco mais pois desta vez são dois CDs.



Leon Scott Kennedy, policial recém-formado do Dp. de Raccoon.
Será que a polícia de lá tem treinamento contra zumbis e outras criaturas?







ERA UMA VEZ...

Tudo tem início com o anúncio de que alguns policiais desaparecidos do grupo S.T.A.R.S. e B.R.A.V.O. team retornaram de sua missão na floresta de Raccoon. Com isso os empresários donos da empresa de produtos químicos e laboratórios Umbrella foram presos por produzirem armas biológicas e por terrorismo. Com isso todos pensam que o terror que rondava a cidade de Raccoon havia terminado, mas na verdade um novo pesadelo estavá prestes a começar.

Um vírus produzido nos laboratórios da mansão se espalha e chega à cidade, pessoas começam a reclamar de dores, falta de coordenação motora e muitos outros estranhos sintomas. Dias depois da estranha epidemia centenas de pessoas morrem, tornando-se monstros mutantes. A cidade se torna um caos completo. Assim a cidade de Raccoon, se torna a cidade dos mortos, com poucos grupos de sobreviventes, escondidos e amedrontados pelos monstros.

Você terá que entrar na pele de dois novos personagens Elza Walker ou Leon Scott Kennedy. Sua missão, desta vez, será bem simples: apenas sobreviver a esse terrivel pesadelo e sair da cidade com vida.

Previsto para novembro,
janeiro nos USA

Elza Walker é uma gata de 19 aninhos. Depois de ser uma motoqueira que rodou todo o país, foi aceita na universidade de Raccoon, Acho que ela não vai gostar muito de seus amigos de classe.

EQUIPAMENTOS

Metralhadora - Bereta 9mm - Lança chamas - Uzi
Magnum 45 - Espingarda calibre'12 - Rifle
Lança Mísseis - Faca de combate - Escudo
Colete à prova de balas

THUNDER FORCE V

Nome: Cenes Crawford, nasceu na Alemanha
Capitã da nave Thunder Force 222
Idade: 32 anos
Mó gata, não acham?

A Incrivel aparição da nave do Thunder Force 4...

...só que desta vez ela é inimiga.

By The Menace

Fazia muito tempo que não se falava em Thunder Force. Parecia que a Tecnosoft tinha se esquecido dos muitos fãs da série que estavam à tempos esperando uma sequência.

A espera acabou. Após 5 anos do lançamento de Thunder Force 4, Thunder Force 5 chega superando todas as expectativas. Não só pelos gráficos que são belíssimos (pela primeira vez no Saturn, usaram sua capacidade 2-D junto com 3-D, dando um visual incrível); mas também porque conseguiram capturar toda a ação e o ambiente dos antigos Thunder Forces.

Ou seja, superou o 4 em tudo, tornando a ação mais animal e rápida que os seus antecessores. Tudo isso se deve ao poder de processamento dos 32-bit.

Amigos, o jogo é simplesmente soberbo, eu nem acreditei quando liguei o console, parecia um jogo de arcade, tudo muito rápido e colorido. Mas o que impressiona mesmo são os líderes das fases, estonteantes, padrão Tecnosoft; não só apavoram quando chegam mas também possuem um monte de transformações de cair o queixo, coisa de louco. Quando eles chegam a câmera muda a perspectiva dando uma impressão espetacular.

As armas já são conhecidas do último Thunder Force, só que como a nave mudou, agora sendo muito mais avançada, também mudaram as armas nos seus designs. E aqueles escudinhos que rodeavam a nave (itens conhecidos dos outros Thunder Forces) agora são fontes de energia de um recurso das armas convencionais que se chama OVER WEAPON. Eles funcionam com qualquer arma e podem ser usados até sua energia esgotar. Também agora quando são atingidos por um tiro eles perdem energia e se estiverem esgotados são destruídos.

Quando a energia se esgota, resta apenas esperar carregar de novo ou pegar outros itens que se chamam CRAW. Também outra novidade, agora as armas possuem level que aumentam de acordo com a quantidade de Craws que você possui (ex:1 Craw= Level 1, 2 Craws=Level 2) indo no máximo ao level 3.

E toda essa diversão roda na incrível velocidade de 60 quadros por segundo, baixando a velocidade apenas em algumas áreas isoladas e pouco frequentes.

Resumindo, os fãs de Thunderforce não vão se decepcionar com esta ótima sequência do melhor jogo de nave side-scrolling de todos os tempos.

Armamento

Twin Shot
Arma básica, se torna em Blade na 4 fase.

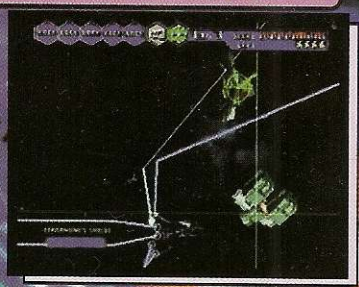
Back Shot
Arma cuja rajada mais forte vai para atrás.

Wave
Esta arma atravessa tudo que é sólido.

Free Range
Tudo que estiver em seu alcance será atingido.

Hunter
arma de plasma que caça os inimigos. A mais série.

cada arma possue um comportamento quanto acionado o especial



SERÁ QUE A SAGA THUNDER FORCE ACABOU?

Fabricante:Tecnosoft Formato:CD Estilo:Ação/shooter N de jogadores:1 Requer 30 Blocos

console	origem	gráfico	música	somFX	controle	diversão	extras
		97	98	96	95	92	86

Outras Opções DARIUS GAIDEN (SATURN) | THUNDER FORCE 4(GENESIS) | PHILOSSOMA (PLAYSTATION)

BY HIMARU

Finalmente chegou para o Saturn **MARVEL SUPER HEROES**. A CAPCOM reuniu os grandes personagens da saga DESAFIO INFINITO para mais um sensacional jogo de luta. O jogo chega ao console com um ano de atraso em relação a SFZERO2. Motivo? Só a CAPCOM sabe.

ME FALE DO JOGO!!

A abertura está diferente da máquina. Você notará que retiraram as demonstrações dos combos dos personagens por falta de memória RAM.

Alguns cenários de **MSH** são de encher os olhos (Magneto) abusando de PARALLAX, em compensação há um cenário que eu particulamente detestei, o do HULK, onde já se viu colocar o verdão para lutar num carrossel! Os pesonagens são super bem acabados (dê uma olhadinha no Homem-Aranha), detalhados e animações soberbas, realmente a CAPCOM caprichou, os gráficos não perderam nada.

Quanto às músicas, as do Saturn ficaram iguais às do Arcade, que não eram lá essas coisas. Perdendo para X-MEN, seu antecessor, em instrumentação e melodia. Já os SFX continuam os mesmos, ou seja, ótimos.

Os controles do jogo são precisos, todos os golpes saem com muita facilidade, sem reclamações, a jogabilidade é linda e os combos do arcade estão intactos. Mesmo o jogo sendo antigo, ainda é uma delícia jogá-lo. Os dois chefes do jogo são, nada mais nada menos que, Dr. Destino e Thanos, mas eles não são difíceis, aliás o jogo está muito fácil, pode por no level oito e sair distribuindo porrada.

MAS, FICOU IGUAL A MÁQUINA?

Bem, isto depende se você tiver o cartucho de 1Mega de RAM da SNK.

Simples, funciona! Os quadros de animação ficam altos, mas ainda perdem um pouco para o Arcade.

E se eu não tiver nenhum cartucho, como eu jogo??? Pergunta o atento leitor.

A CAPCOM fez um jogo híbrido, isto é, funciona também sem os cartuchos. Mas o preço a pagar é uma queda absurda dos quadros de animação, o que não prejudica na jogabilidade mas incomoda o jogador veterano da máquina.

AS JÓIAS DO INFINITO

O destaque de **MSH** é o lance das jóias. Elas são seis: alma, espaço, realidade, poder, mente e tempo, cada uma com poderes e efeitos diferentes para cada personagem. A jóia do poder aumenta a força do HULK, mas em compensação duplica o Homem Aranha. A jóia da realidade faz os personagens dispararem projéteis, a da alma recuperarem energia, a do tempo aumentarem de velocidade, a do espaço SUPERARMOR e a da mente enche a barra de poder.

Aproveite-as para montar uma boa tática de luta e surpreender seu adversário. O bom uso das jóias sem dúvida decide uma luta.

CADÊ OS EXTRAS?????

Que mancada da CAPCOM!!! Ela não colocou seu famoso TEAMBATTLE, o SURVIVAL, nem uma demo de qualquer jogo. Só colocou ARCADE, VERSUS e OPTION, nada muito diferente do que todo mundo coloca em seus jogos. O ponto alto dos EXTRAS é o fato do jogo ser híbrido, nada mais. Pisou na bola, heim CAPCOM!??

De resto é só jogar mais um incrivel jogo de luta da CAPCOM (apesar do atraso!).

Pelo menos dá para controlar os dois chefes.

EU ACHO QUE VI UM SLOWZINHO...

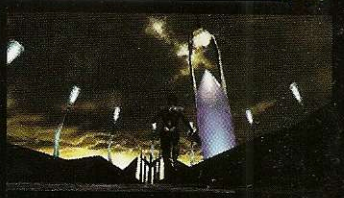
Sim, é verdade, quando você escolhe personagens grandes (Fanático) em cenários complexos (Destino) ocorre uma queda na velocidade. Isso atrapalha quem está acostumado com a velocidade do Arcade. Este mistério nem o Dr. Destino consegue solucionar.

Marvels Super Heroes CAPCOM 2 Jogadores 1 CD Já disponível

console	origem	gráfico	música	somFX	controle	diversão	extras
		86	68	85	94	89	76

Outras Opções SFIGHTER VS MARVEL (ARCADE) | X-MEN VS SFIGHTER (ARCADE) | X-MEN (ARCADE/SATURN)

MDK



MDK, simplesmente MDK, é isso mesmo! Não há outra palavra que possa definir ou mesmo ser usada para servir de referência neste novo jogo da SHINY.

Nesta aventura você será Kurt, a princípio apenas o assistente de um cientista totalmente lelé da cuca, Dr. Fluke. Você está em órbita da Terra ajudando o Dr. a provar mais uma de suas teorias. Depois de um ano descobre-se que a a teoria é uma verdadeira furada, então o Dr. resolve que não vai retornar à Terra até que ele possa descobrir algo realmente importante.

Kurt se entedia, a estação espacial fica um lixo e cheia de remendos, com pilhas de tranqueiras por todos os lados.

O Dr, cansado de ouvir reclamações, através de engenharia genética cria um novo ajudante. Seu nome é Bones, um cachorro de seis patas, muito mais inteligente que o próprio Dr.

Bones e Kurt logo viram amigos, o ambiente melhora na estação. Com Bones fazendo a maior parte do serviço, sobra mais tempo para o Dr. estudar o espaço, tudo corre bem até que um dia o Dr. descobre um fluxo eletro-magnético pulando de planeta para planeta. Depois de milhares de cálculos em vão, Bones auxilia o Dr. e descobrem que o fluxo vem em direção à Terra.

Mas, não há mais tempo para avisar os terráqueos, o Fluxo chega e trás com ele indesejáveis alienígenas. Milhares de pessoas morrem e os que restaram, necessitam de ajuda. Para quem mais poderia sobrar, a não ser para Kurt?!

Sua missão: tornar breve a estadia dos nossos visitantes e de preferência o mais desagradável possível. Para isso você vai precisar de alguns utensílios, não se preocupe porque o Dr. e o Bones cuidarão disto.

Tudo pronto para sua missão, o equipamento deve funcionar, o primeiro item essencial a sua sobrevivência é a roupa bobinada à prova de bomba atômica.

O Dr. decidiu que a melhor maneira de se chegar à Terra será em queda livre, então para não se queimar na reentrada certifique-se de que você está com a roupa. Agora vem o pára-quedas do Dr., sem ele, provavelmente, não será nada agradável a sua aterrissagem. Suas armas principais serão a metralhadora - feita de restos de satélite e fio dental - e a arma Sniper (franco atirador).

Durante o percurso o Dr. enviará novos equipamentos para ajudar Kurt, alguns são bem engraçados como o Dummy Decoy, um boneco inflável, mal desenhado, que só engana os alienígenas mais imbecis; granadas, para dar fim a coisas maiores; super balas, para deixar a metralhadora vitaminada e muito mais.

O jogo deve agradar até os mais exigentes, o controle é bom, o gráfico sem dúvida é maravilhoso, a música é cinematográfica e combina perfeitamente com o clima do jogo. Os efeitos sonoros ficaram muito bem arranjados.

MDK sem dúvida tem tudo para emplacar, não só para PC como para outras plataformas e já está confirmado uma versão para Playstation.

Vale a pena dar uma olhada!

SNIPERGUN

Um dos pontos altos do jogo é, sem dúvida, a arma de Sniper (franco atirador). Com sua mira precisa e zoom, é possível acertar os inimigos a uma distância segura, com isso o jogo passa a ser bem mais estratégico.

Além do zoom e da metralhadora, várias outras armas estarão a sua disposição, caso você tenha pego elas no decorrer do percurso.

Mas não vá pensar que é só ficar em cima de um morro mandando bala, pois isso só funciona com os aliens mais imbecis.

Está belezinha de arma está a sua disposição só para você mostrar sua alegria com a chegada deles ao nosso planeta.

Cofiguração basica

Pentium 90, 16 de ram , cd-rom, placa de video svga

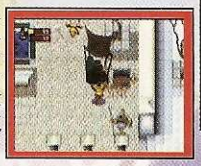
Produtor: Shiny 1 jogador Formato:CD Ação\Adventure Disponível em português

console	origem	gráfico	música	somFX	controle	diversão	extras
		97	96	72	57	85	57

79%

Outras Opções TOMB RAIDER (saturn, PSX) FADE TO BLACK(playstation) 007 GOLDENEYE (N64)

HERC'S ADVENTURES

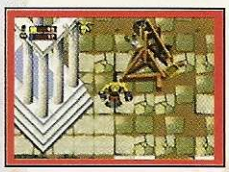


BY HIMARU

Herc's Adventures é o mais recente lançamento da Luca's Arts. O jogo segue o estilo de THOR (Saturn), porém com muito mais humor, pois o jogo é uma paródia completa da mitologia grega. Sem dúvida um dos jogos mais criativos do ano.

Tudo começou...

quando Hades, o deus dos mortos, raptou a deusa da primavera, causando o caos na Grécia e no Olímpo. A única solução encontrada por Zeus foi invocar três grandes heróis:
Hércules, o mais forte, resistente e lento;
Atlanta, a mais fraca e a única que pode atacar a distância;
Jason, o mais rápido do grupo.



E o jogo???

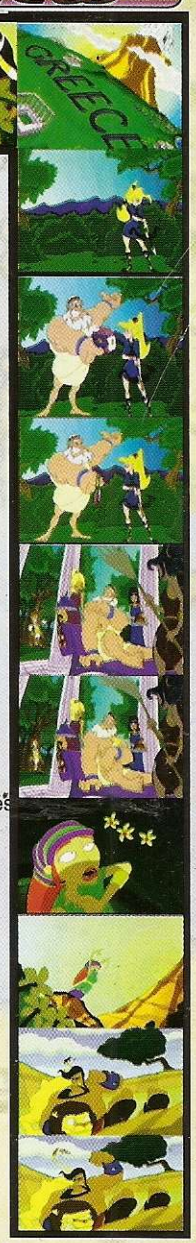
Os ***gráficos*** do jogo são legais, com muitos detalhes (repare nas pegadas), mas o jogo peca pela falta de animação. Os bonecos realmente poderiam ser mais fluentes, mas nada que estrague a diversão.

As ***músicas*** são ótimas com uma bela, porém cômica melodia. A instrumentação não fica para trás, o SomFX também é bom, tem barulhos de pegadas, zumbidos de abelhas... As vozes, uau!!! Estas estão demais! Observe os gritos de encorajamento dos soldados e as divertidas vozes dos deuses, você rirá pra valer.

Os ***controles*** resumem-se em correr, pular, agarrar, ataque especial, selecionar armas. Nada de novo, apesar dos personagens nadarem, terem uma infinidade de armas (pistola laser, lanças, bola de neve, pimenta, aves, armadilhas, vacas infláveis?!? etc.) e transformarem-se em porcos. Faltam alguns movimentos básicos como atacar no ar e pulo alto... nada que prejudique.

A ***jogabilidade*** é excelente, há vários lugares para explorar num enorme mapa, diversos inimigos para matar, além do jogo aceitar dois jogadores, o que dobra a diversão. A dificuldade é mediana, o problema é que se você não souber um pouco de inglês, a coisa complica, pois tudo que os deuses pedem é falado, mas não se preocupe, prepararei um pequeno guia explicando o que os deuses pedem, com isso dá pra chegar no final do jogo fácil, fácil...

O jogo é uma piada pura (dê uma olhada nos deuses), mas o mais engraçado é a placa indicando a população do inferno (que comédia), mas atenção você só pode morrer seis vezes, não vá achando que só escapar do inferno lhe dá direito a vidas infinitas!



Tome dicas.

***Atire as bombas nas piranhas;**

***Atire bombas ou flechas nos alvos;**

***Volte sempre a lugares distantes. Os mantimentos, chaves e armas voltam;**

***Faça exercício na cidade de Hera, assim você poderá erguer pedras maiores, além de ganhar mais resitência. Vá para o Egito e faça a mesma coisa;**

***Procure agarrar em vez de bater em inimigos pequenos;**

***Vire porco para passar em passagens estreitas, mas nunca mergulhe como porco, pois voê morrerá.**

AS MISSÕES

Siga o roteiro e seja feliz!!!

HERA -- traga até ela a vaca que está em Sparta

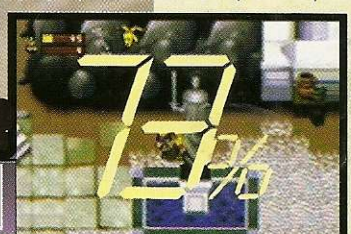
ATHENA -- traga a cabeça da Medusa

POSEIDON -- mate o minotauro em Creta

DIONYSUS -- mate a Hidra*
***para matar a Hidra, pegue o bebê que está em uma caverna próximo da cidade de Dionysus, em seguida vá até a terra das Amazonas. Dê o bebê a uma mulher perto de uma cela e compre words do cara dentro da cela, aí vá até Sparta, pegue o navio que vai para Creta. Ache o vendedor de lanças flamejantes e compre muitas. Agora é só ir na toca da Hidra e matá-la finalmente.**
!!!Ô bicho chato!!!

Herc's Adventures Lucas Arts 2 Jogadores 1 CD Já disponível

console	origem	gráfico	música	somFX	controle	diversão	extras
		68	77	76	69	78	65



Outras Opções: THOR (SATURN) | TOE JAM & EARL (GENESIS) | IMMORTAL (NES/GENESIS)

Disney's HERCULES

Disney e Eurocom juntam-se para fazer o primeiro jogo para os 32-bits baseado nos personagens Disney. No jogo, você segue a história do filme com Hercules; somente derrotando inimigos como a Hydra, Ciclopes e Hades você poderá alcançar o único sonho de Hercules: Se tornar um herói e viver no Mt. Olympus junto com seu pai Zeus.

Para fazer o jogo o mais fiel possível ao filme, vários atores como Danny DeVito e James Woods que dublaram personagens no filme, fizeram diálogos separados para seus personagens no jogo. A animação é soberba, com mais 10.000 quadros de animação no jogo todo, Hercules pode ser considerado o jogo mais bem animado do Playstation (apesar do Playstation não ter muitos jogos do gênero). Os gráficos do jogo são uma combinação harmônica de 2d com 3d. A parte 2d se refere aos personagens e aos 'parallax' e o 3d fica por conta da maioria dos backgrounds'.

As músicas foram retiradas diretamente do filme em formato midi, permitindo assim que o playstation carregue o jogo simultaneamente enquanto você joga. Isso foi feito com o intuito de fazer fases maiores e com mais detalhes, já que os videogames que usam como mídia o cd tem problemas para comportar grande quantidade de informação na memória RAM. A jogabilidade não difere muito dos antigos sucessos da Disney, mas desta vez não é só ir pra frente matando tudo que se move, agora existem desafios que exigem raciocínio, como labirintos e empilhamento de pedras. A fase bônus do jogo é toda em 3-D (menos os personagens) e lembra muito Crash Bandicoot - personagem símbolo da Sony - pela qualidade dos gráficos. Este jogo é para aqueles que como eu esta cansado de tantas tranqueiras em 3-D e sente saudade dos velhos e bons jogos 2-D de plataforma.

By Black ADDer

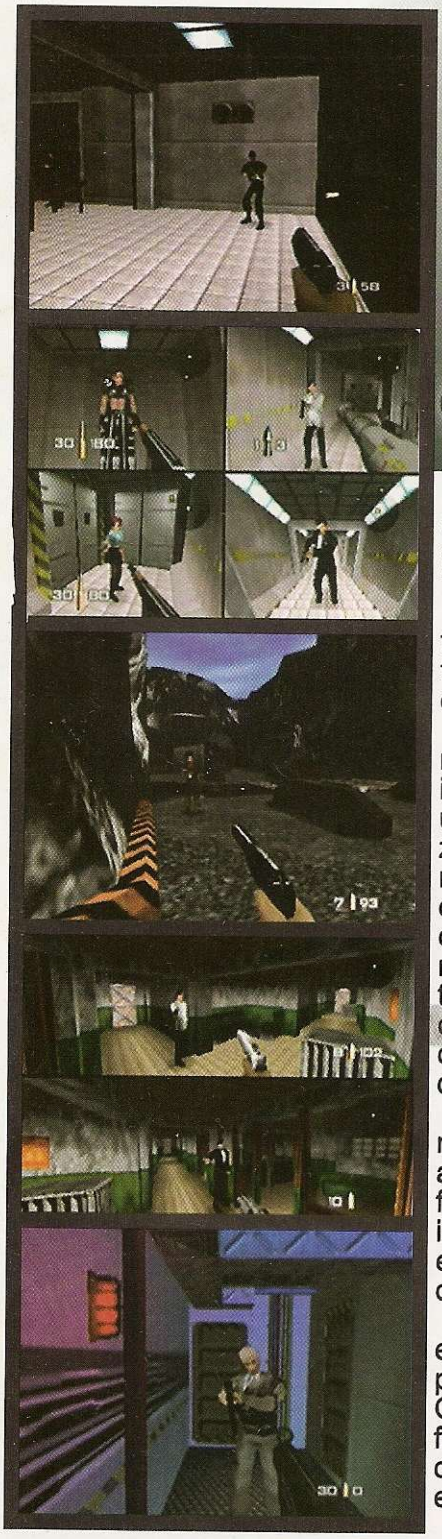
Formato: CD - Fabricante: Dysney e Eurocom - 1 jogador - Já disponível

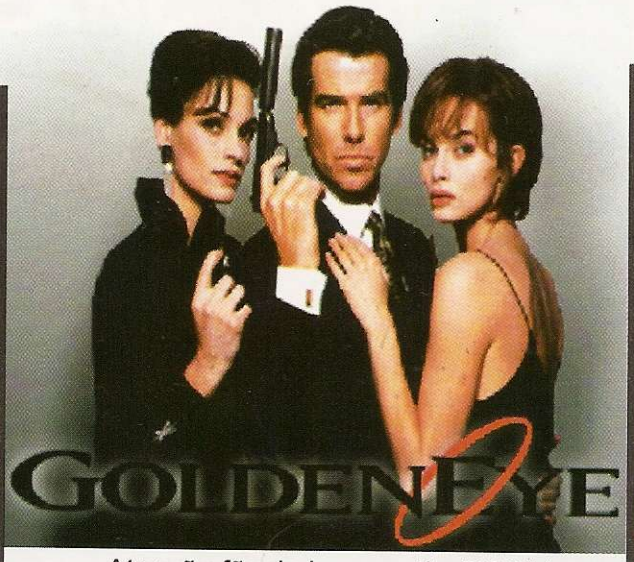
console	origem	gráfico	música	somFX	controle	diversão	extras
		80	88	81	75	85	66

82%

Outras Opções

ASTAL (SATURN) | JHONNY BAZOOKATONE (SS e PSX) | RAYMAN (SS e PSX)





Atenção fãs de jogos estilo DOOM (primeira pessoa)! Chegou às prateleiras o game do agente secreto mais famoso do cinema: "Bond, James Bond".

O enredo do game é uma adaptação do filme "007, GoldenEye", onde mais uma vez 007 terá de enfrentar terroristas que querem dominar o mundo (original não?).

O game tem um excelente gráfico e som muito bom. Os controles são meio confusos no início, mas logo se pega o jeito. O game trás uma jogabilidade refinada, as armas apresentam zooms e com o controle analógico você pode matar até uma mosca. É claro que depende da distância que o seu alvo se encontra e da arma que você está utilizando, pois o alcance de um rifle é muito maior do que o de uma pistola. Você também contará com alguns utensílios pouco convencionais como as minas que explodem quando você aperta um botãozinho no relógio de 007.

As fases são divididas em missões. Isso mesmo! Não é apenas entrar por aqui e sair por ali. Você terá que cumprir as tarefas de cada fase para poder passar para a próxima. Os inimigos ficaram com uma ótima movimentação e você ainda pode surpreendê-los pelas costas, o que é bem engraçado.

O jogo ainda tem opção para se jogar em duas ou quatro pessoas e vários personagens para se escolher nesta opção, todos do filme. O único pecado é que a tela se divide em quatro, ficando terrível jogar desta maneira. Lá vai uma dica: não dá para se esconder pois seu oponente está vendo tudo o que você faz.

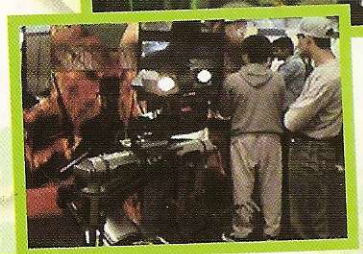
O game é muito divertido e com certeza você irá gostar de ser 007.

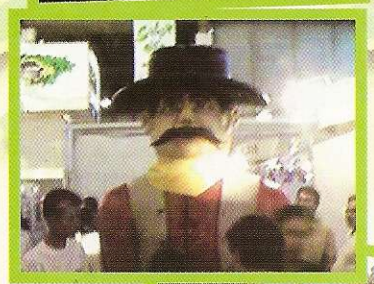
Formato: Cartucho * Produtora: Rare * 4 jogadores * Já disponivel

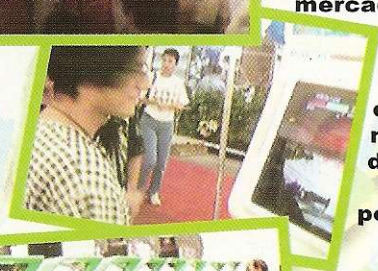
console	origem	gráfico	música	somFX	controle	diversão	extras
		86	55	82	59	80	65

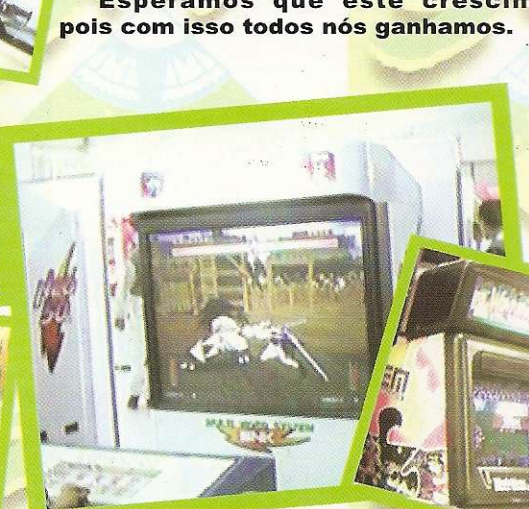
Outras Opções | DOOM 64 (N64) | TUROK (N64) | HEXEN (N64)

SALEX 97









A SALEX é a maior feira da América Latina de diversões eletrônicas, reunindo várias empresas do ramo. Neste ano tanto as empresas nacionais quanto as internacionais marcaram presença.

Dentre as empresas nacionais estavam a NEO-GEO DO BRASIL e a ROMSTAR, distribuidora oficial da CAPCOM no Brasil, ambas com enormes estandes. As empresas internacionais de peso que estavam presentes eram a SNK e a KONAMI, ambas do Japão.

Este ano a SALEX apresentou muitos lançamentos, com estréias exclusivas para a ocasião, como King of Fighter 97 e Street Fighter vs Marvel Super Heroes. SNK ainda mostrou uma demo de como está ficando o seu primeiro jogo para a placa de 64 bits, nada mais, nada menos que Samurai Spirits 64.

A KONAMI, que nunca havia comparecido à SALEX, este ano deu as caras e mostrou que está de olho no crescente mercado brasileiro. A KONAMI não fez feio, com um dos maiores estandes da feira ela mostrou vários jogos. Ainda haviam vários representantes de empresas internacionais, trazendo jogos da SEGA e NAMCO, entre outras. A feira durante seus três dias mostrou muito movimento, que serve para provar o crescimento do mercado de diversões eletrônicas no nosso país.

Esperamos que este crescimento continue, pois com isso todos nós ganhamos.

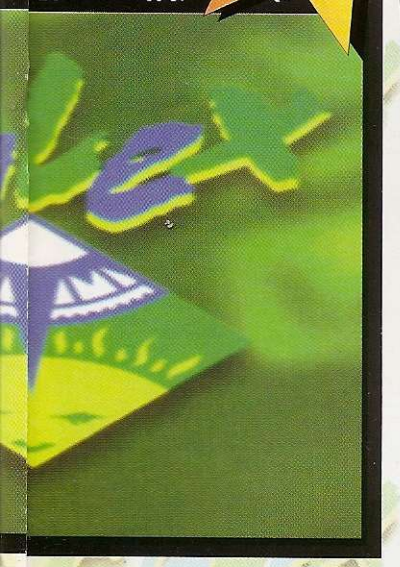
MARCARAM PRESENÇA...

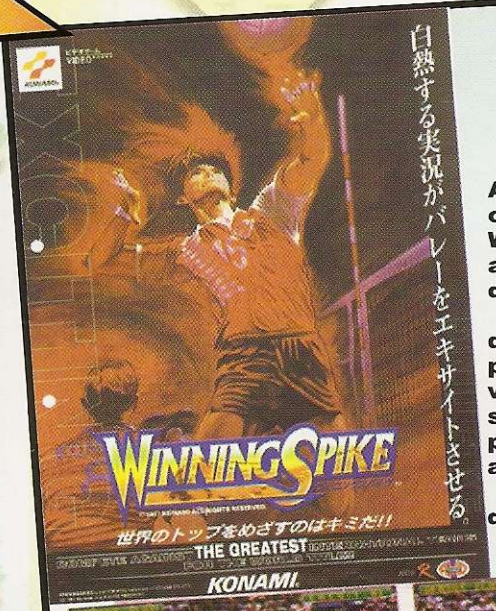
Beto Carreiro marcou presença com seu chapéu de boiadeiro na feira e não deixou de conferir os mais novos lançamentos. Ele também falou exclusivamente para nós, que pretende colocar mais arcades em seu parque de diversões, o Beto Carreiro World.

Quem se lembra daquele robozinho simpático do filme "curto circuito"

Ele compareceu também para dar uma paquerada nas novas máquinas

LANÇAMENTOS DA FEIRA





WINNING SPIKE

Sem dúvida o melhor jogo do gênero de vôlei. A KONAMI percebeu que o mercado não contava com nenhum bom título e criou Winning Spike. Apesar de simples, o jogo agrada por ter uma jogabilidade descomplicada, som e gráficos legais.

O jogo conta com todas as grandes seleções de vôlei do mundo, inclusive o Brasil. Você pode jogar o campeonato mundial ou tirar um versus contra outro jogador. Na parte de simulação a máquina ficou incrível, pois se pode fazer de tudo, desde um simples saque até uma daquelas cortadas indefensáveis.

Para quem gosta do esporte, este é sem dúvida uma boa opção.

Vampire Savior é a continuação de Darkstalkers, o incrível jogo de luta da CAPCOM.

A primeira coisa que se nota no jogo é o som, as músicas e as vozes, totalmente remodeladas e de uma qualidade excelente. Os quadros de animação dos personagens foram mudados e aumentados, por isso o jogo sofre SLOW, como em KOF97. Também há novos golpes para os personagens antigos, aliás, Donavan, Pyron e Phobos caíram fora. Em compensação entraram em cena o soberbo Jedah, Q-Bee, a irmã de Morrigan e a chapéuzinho vermelho. A jogabilidade está excelente e os combos estão fáceis de encaixar. Os novos cenários são de outro mundo. O jogo também ficou bem mais rápido e a inteligência artificial está cruel, a máquina é impiedosa. Uma curiosidade é que não há um último chefe, como o sistema do ALPHA 2. Confira neste número o modo demoníaco.

O melhor simulador de futebol já feito, com a animação mais fluente que qualquer ser humano já tenha visto num jogo. Não é para menos, pois os gráficos são cortesia da placa de arcade mais poderosa do mundo, a Model 3, um colírio para os olhos.

O jogo está muito mais realista do que antes. Agora, se você for um bom observador poderá achar detalhes incríveis, como a torcida toda se mexendo e o jogador procurando outro jogador livre para passar a bola. Além de uma movimentação no campo de fazer inveja aos jogadores de "carne e osso".

Não só gráficos e animação foram melhorados, mas também elementos estratégicos foram colocados no jogo de maneira que você pode alterar a posição dos jogadores no meio da partida.

Destaque da Feira!!!

Sega Super GT

De longe, o melhor simulador de corrida da feira, fazendo a concorrência comer poeira. Super GT é um sonho. O poder absoluto! Até mesmo os não aficcionados deliravam ao ver os melhores gráficos que um arcade pode fazer.

Desenvolvido na nova placa da Sega Model 3, conseguiram um nível de detalhe impressionante nos carros, que foram construídos com mais de 3 mil polígonos cada um. E que carros!!! Modelados com perfeição não só na aparência, mas também no comportamento na pista. Até o volante fica mais firme, ou não, dependendo do carro que você pega e você ainda sente a troca de marchas e toda a diferença de terreno. Um show de jogabilidade.

Existem 4 circuítos que variam do fácil ao difícil, além de quatro carros: Ferrari F-40, McLaren F-1, Dodge Viper e um Porsche.

O som também empolga, com a reprodução fiel do ronco dos motores e reduzidas de marcha, além de uma música envolvente dando um clima legal a toda essa ação.

Chame um amigo e tire um racha, esse merece.

Sega Touring Car

Touring Car foi a zebra da feira, esperava-se muito mais da Sega e sua equipe AM3. Não que o jogo seja uma bomba, mas ele não é digno do padrão Sega de simuladores.

Com gráficos simples demais e controle muito sofisticado. O jogo se destaca pela música, totalmente estilo Ridge Racer, para fã de Techno nenhum botar defeito. Por falar em defeito, o jogo peca por se passar em um circuito fechado.

Para piorar a situação da única máquina de Touring Car da feira, ela foi posta lado a lado com o maravilhoso Super GT, que ofuscou totalmente o pouco brilho deste jogo.

Speed Up

Jogo de carro cretino. Parece que foi feito para criança de 8 anos jogar, tenha santa paciência, Namco! Depois de Ridge Racer uma bomba dessas?

O jogo é fácil, muuuito fácil. Marchas? Claro que tem, duas! A marcha lenta e a rápida. banal assim mesmo! Qualquer pessoa que nunca, sequer, tocou em um volante irá terminar esse joguinho safado. Gráficos fraquinhos que nem chegam perto de RidgeRacer, quanto mais dos outros arcades de corrida da feira.

Bom para quem não quer forçar o coração.
Ou quiser dormir, sei lá.

Mace: the Dark Age

Que pena... uma idéia tão boa nas mãos da Atari... é a vida!

Você pode pegar objetos no cenário e usá-los contra seu oponente, de resto, o jogo tem a jogabilidade horrível e os combos só encaixam quando o primeiro golpe entra. Um lixo!!!

Usando a placa 3Dfx, sabemos que ela é capaz de fazer melhor, mas placa boa nas mãos de programador incompetente dá Mace: the Dark Age.

Compensa olhar pelo clima medieval e o design de alguns personagens, mas nada mais de interessante. Vamos Conan!

Round Trip RV

Um dos maiores ícones dos jogos 2D (junto com a Capcom), SNK passa a investir no competitivo mercado de simuladores de carros, dominado pela Sega e Namco. Apesar de estar com um hardware de 64 bits, ela não conseguiu ultrapassar o nível gráfico de um Daytona ou Rave Racer, muito menos Super GT. Tem uns detalhes legais, como carros vindo na contra-mão e vários caminhos diferentes para se completar o circuito. Mesmo assim, senti um pouco de falta de realismo no jogo. Ex: o carro está a 200 Km/h, bate e parece que estacionou !? Faltou mais impacto ... Não tenho certeza se era um protótipo, creio que não... mas paciência! A SNK é novata no 3D e deve melhorar.

Destaque da Feira!!!

Marvel Super Heroes vs Street Fighter

Sem dúvida maior atração da feira depois de Samurai 64. A Romstar montou o mesmo esquema do ano passado com muitas máquinas disponíveis e um telão para jogar contra os pat.., digo pilotos da Romstar. As lindas modelos do estande tiraram a concentração de muitos marmanjos que estavam jogando, mas nem isso impediu que milhares de aficcionados pelo gênero se defrontassem num duelo de vida ou morte em frente das máquinas.

O jogo se mantém fiel ao padrão Capcom, com super-pulos, vários especiais e muitos, muitos personagens. Este jogo é mais um "upgrade" de X-men vs. Street Fighter, do que uma continuação. Ele mantém os mesmos elementos de jogabilidade e vários lutadores do jogo anterior. Desta vez o perigo não é mais Apocalipse. Agora nossos "heróis" devem combater o CYBER-AKUMA! Uma curiosidade: A versão japonesa do jogo tem um jogador a mais para você escolher. Seu nome é Norimaru, um palhaço bem conhecido lá no Japão, mas os americanos não gostaram da palhaçada e censuraram o coitado.

Alpine Racer 2

Os gráficos deste jogo estão melhores do que o primeiro. Todo poligonal texturizado correndo a 60 quadros por segundo. É único no seu estilo! Para quem gosta de esquiar uma ótima pedida. Os controles e a jogabilidade seguem o padrão NAMCO.

Solar Assalt

A Konami lança um jogo de nave totalmente 3-D. O jogo é na verdade mais um GRADIUS (NEMESIS), visto de trás. Você pode escolher entre 3 naves, inclusive a famosa VIC VIPER. O esquema do jogo é o mesmo do famoso clássico, pegar as cápsulas para poder conseguir as armas, escudos, etc. O gráfico do jogo poderia ser melhor, mesmo estando a 60 quadros não chega nem perto de uma MODEL2. Quanto ao som é o mesmo estilo da saga. A jogabilidade é muito boa e os controles respondem bem. Vale a pena pois estão faltando jogos nesse estilo.

TOP SKATER

Esta máquina sem dúvida era a mais radical da feira. A SEGA conseguiu fazer um simulador de skate com excelente qualidade.

Com som Hardcore da banda Pennywise o jogo ficou com uma ambientação perfeita. Os gráficos ficaram padrão SEGA de qualidade, ou seja o melhor.

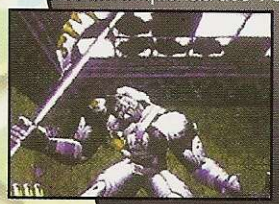
O jogo ainda tem dois percursos um fácil e outro mais difícil e seis personagens para escolher.

Vale apena dar uma olhada, pois o jogo é o primeiro do gênero.

HOUSE OF THE DEAD

Uma surpresa na feira. Um jogo de tiro deslumbrante, e melhor, possui uma história. Você pode mudar o caminho do jogo durante a ação, realmente assustador!

Com um motion capture animalesco padrão SEGA, você verá uma animação do além, com um som adequado à ação. O clima de horror é muito bem passado ao jogador e as sequências explicando a história são de arrasar. Se você gostou de Virtua Cop, certamente gostará deste também, pois os famosos tiros em sequência dos VCops agora destroem partes de Zumbis e criaturas do inferno. Sem falar nos designs dos personagens, bem "Arquivo-X".



DESTAQUE DA FEIRA!!!

KING OF FIGHTERS 97

Mais uma edição do fantástico jogo de luta da SNK. Alguns personagens (Ryo) foram redesenhados, a novidade fica por conta do time eleito pelos japoneses (Blue Mary, Billy Cane e Ryuji Yamazaki) e de poder escolher Yori assassino. Outro time novo é o NEW FACES TEAM formado por Yashiro Nanakase, Shermie e Chris. Os gráficos de KOF 97 são os melhores da série, talvez por isso o jogo sofra um SLOW. O som é ótimo (como sempre), a jogabilidade e os controles excelentes.

Os fãs do jogo vão delirar com Shingo Yabuki (ele é o aluno de Kyo), com os novos movimentos e fatais. Os powerfatais são os mais apelões nesta versão, chegando a tirar mais de 50% da energia.

Houve também um aumento considerável nos quadros de animação, que pode se ver logo de cara nos especiais, que também foram redesenhados (Benimaru). A falha grave na jogabilidade, volto a repetir, é o frequente SLOW que chega realmente a irritar. A SNK caprichou na sua última versão de KOF para sua cansada placa MSV. Agora é só esperar a versão 98 para a nova placa HYPERGEO.

ENTRE OUTRAS...

NEO BOMBERMAN

A divertida série de estratégia volta na placa do NeoGEo com um visual todo renderizado, excelente para os fãs dos jogos da série.

RAMPAGE

Jogo 2-D todo renderizado, muito divertido. Jogando em três pessoas vira uma bagunça total. Parabéns, Midway! Jogo simples e eficaz.

DESTAQUE DA FEIRA!!!

Samurai Showdown 64

O que prometia ser a maior atração da feira, acabou sendo uma demonstração.

Conversamos com o pessoal da SNK do Japão e ficamos sabendo que se tratava de uma versão 44% completa.

Ainda bem, já que o game não fazia juz ao esperado. Eram gráficos de baixa resolução, câmera inconsistente e fps abaixo da média. Fiquei até assustado, mas a SNK jurá que a versão completa vai ter tudo melhorado. Espero que sim. Seria um desperdício ver aqueles personagens tratados desse jeito.

Fique por Dentro

Especificações técnicas da nova placa da SNK

A SNK foi uma das últimas empresas a mostrar uma placa nova para competir com as novas tecnologias que surgiram. Durante muito tempo ela usou a placa MSV que nos trouxe muita diversão, como The King of Fighters e Samurai Showdown.

Mas a SNK já chegou ao limite dessa placa há algum tempo, então agora ela apresenta ao mercado a placa que tomará o lugar da antiga MSV, é a nova placa de 64 bits chamada HYPER NEO GEO 64.

Aqui temos algumas especificações da nova placa: sabe-se que agora a placa possui uma certa capacidade 3-D semelhante a System 12 da Namco (a placa de Tekken 3), mas as capacidades 2-D (onde a SNK como a Capcom são mais fortes) foram também melhoradas agora com recursos modernos de efeitos.

Básicos:
. CPU : 64-Bits RISC
.Memória principal: 4 Megabytes
.Memória para programas: 64 Megabytes

Capacidades 3-D
. Memória VERTEX: 96 Megabytes
. Memória para texturas: 16 Megabytes
. Quantidade de polígonos por segundo não revelada no momento.

Som
.32 canal de som
.Taxa de sampleamento à 44 KHz
.Memória para formato WAV: 32 Megabytes

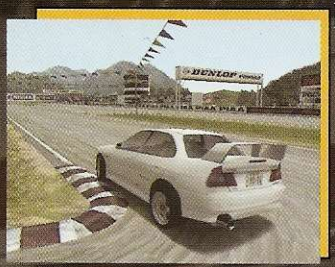
Scroll 2-D
.Mais de 4 Layer ao mesmo tempo
.Memória para Background: 64 Megabyte
Habilidades: Escala, Rotação, Mutação, Particionamento, Scroll em linha.
.Quantidade de cores diponíveis: de 4096 à 16,7 milhões.

Habilidade 2-D com os Sprites
.1.536 Sprites a cada quadro.
.Reprodução a 60 quadros por Segundo
.Memória para caracteres: 128 Megabyte
É capaz de fazer : Rotação , Escala, Connection, Mosaic, Meshing e Chaining, Action.

Konami entra pesado nos arcades com sua nova placa "Cobra".

Parece que agora é mesmo tempo de mudanças, porque todas as famosas empresas estão investindo forte em tecnologia, e a nossa conhecida Konami não poderia deixar por menos e também lança sua placa arcade principal. Principal, porque ela nunca foi de ter uma placa mestre, a exemplo da Sega com suas Model 2 e 3. mas agora ela pegou pesado e lançou uma placa que pelas especificações supera até mesmo a poderosa Model 3 da Sega em performance.

O nome é Cobra e foi feita em conjunto com a IBM, sendo que esta placa poderá ser uma das melhores do mercado, junto com a Model 3 de Virtua Fighter 3 e a placa Zeus de Mortal Kombat 4. Estão sendo desenvolvidos para a placa dois jogos, um de Luta e um de corrida,ambos com imagens impressionantes, estamos esperando ansiosos para poder jogar esta maravilhas, mas como vocês sabem, tudo que é bom (ou que pode vir a se bom), demora.

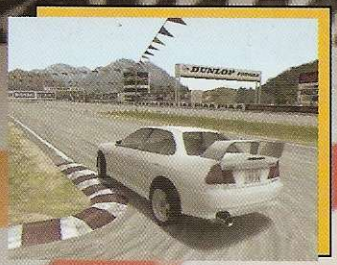


Especificações técnicas da placa Cobra

Sistema 3-D
.Renderiza de 1 a 5 milhões de polígonos por segundo
.Resolução de 640x400 pixels, incluindo 16.7 milhões de cores com canal Alpha (transparências) ativado, z-buffer de 32 bits, 256 níveis de transparência

Sistema principal
.Cpu Power PC603e rodando à 100 MHz
.Sub Cpu Power PC604 rodando à 100 MHz com sistema Network de alta velocidade.
.Ela possui também 3 mais Cpus Power PC
.É capaz de processar anti-aliasing, Flat Shading, Gourad Shading e ter mais de 8 pontos de luz em paralelo ou de forma randômica.
.Faz também Fog, emula partículas, faz Texture Mapping com correção de perspectiva, Mip-mappig, Filtros Bilinear e Trilinear de Texturas e carrega Texturas em tempo real.

Som
.32 canais PCM à 44 KHz
.Saída estéreo
.Efeito Espacial 3-D



By The Menace

SEÇÃO VODU

DICAS . TRUQUES . APELAÇÕES

PLAYSTATION: Dragon Ball Final Bout

Para acessar 6 lutadores secretos:

Na tela do título aperte: R, L, BAIXO, CIMA, R, L ,BAIXO, CIMA

Você pode acessar esses lutadores no Build Mode.

Super Baby é o chefe no Taisen Mode:

Você precisa derrotar todos os personagens na ordem da tela de seleção.

Para usar Super Saiyajin 4 Son Gokû (Hard Mode):

Você precisa primeiro entrar no Taisen Mode, a escolher lutar contra o computador no nível mais difícil. Chegue até Super Baby sem continuar e derrote ele com um perfect (ou quase). Você então terá a chance de lutar com Super Saiyanjin 4 Son Gokû. Derrote ele e você terá disponível a escolha na tela de seleção .

Para lutar com os personagens em wire-frame:

Para lutar com seu lutador em wire-frame basta deixar SELECT apertado enquanto escolhe seu personagem.

OBS: WIRE-FRAME QUER DIZER QUE O SEU PERSONAGEM VAI ESTAR SEM TEXTURA E (OU) GOURAD SHADING, APENAS POLÍGONO.

Para usar Super Saiyanjin 4 Son Gokû (Easy Mode) :

1) Na tela do título entre com o código dos 6 Super Saiyans.
2) Enquanto estiver na tela do título, pressione TRIÂNGULO 5 vezes e X 9 vezes. Você ouvirá um "beep".

Arcade: Tekken 3

Roupas e personagens secretos

Para escolher Anna de Tekken2 escolha a Nina com START. Se você escolher Xiaoxu com START você jogará com ela em um uniforme escolar. Escolha Jin Kazama com START para vestí-lo com a roupa de Heihachi. .

Saturn: King of Fighters '96

Jogo com os chefes

Na tela de seleção do lutador, escolha a opção para editar seu time. Então, segure START, e aperte 5+Y, 3+A, 4+X, 6+B. Os chefes Goenitz e Kagura agora estão disponíveis.

Finais Secretos

Jogue com os seguintes times para ver finais secretos: Goenitz e qualsquer outros lutadores (exceto Kagura), Kyo, Iori e Kagura.

Nintendo64: Starfox 64

Modo Expert , equalizador gráfico no sound test, tanques no modo versus

Para jogar no modo expert, ver o equalizador e jogar com os tanques, você deve conseguir medalhas em todas as 15 fases. Para conseguir medalhas você deve acabar a fase com um número específico de tiros acertados (ou mais) e todos seus companheiros vivos.

Jogue com os personagens a pé no modo vs.

Consiga medalhas em todas as 15 fases no modo expert e você podera jogar com o Fox, Falco, Slippy ou Peppy a pé no modo Vs

Remova a mira

Simplesmente pause o jogo e pressione R para ligar e desligar a mira

Artes secretas no Starfox

Complete o jogo no modo expert e espere pelos créditos finais. Dependendo se você passou por Venom 1 ou 2 você irá ver dois desenhos diferentes.

Arcade: Marvel Super Heroes VS Street Fighter

Personagens Secretos

Shadow Charlie

segure START, vá para Dhalsin, segure para cima 5 segundos, aperte SR + SF.
FINAL MISSION (carregar) ◀ , ▶ , ◀ , ▶ , SS (LEVEL 3, indefensável)

Mega Zangief

segure START, vá para BlackHeart, segure para esquerda 5 segundos, aperte SR + SF. Mega Zangief não tem defesa, mas em compensação tem uma super armadura que funciona melhor que a do Hulk e Juggernaut. Seu SPINNING PILEDRIVER (pilão) e FINAL ATOMIC BUSTER cortam combos de adversários.

Evil Sakura

Segure START, vá para Hulk , segure para baixo 5 segundos, aperte SR + SF.
Raging Demon SR, SR, ▶ , CR, CF (LEVEL 3, INDEFENSÁVEL)

Mephisto (coroa do BlackHeart)

Segure START, vá para OmegaRed, segure para baixo 5 segundos, aperte SR + SF.

Agente Americano

Segure START, vá para M.Bison, segure para baixo 5 segundos, aperte SR + SF.
Agente Americano é rapido, executa grandes combos e tira mais energia.

Spider-Man na armadura aranha

Segure START, vá para Ryu, segure para baixo 5 segundos, aperte SR + SF.
A armadura aranha dá uma imunidade semelhante a do Hulk e Zangief.

SR, CR : soco e chute rápido (fraco) SF,CF : soco e chute forte

SATURN: LAST BRONX

Pule da cerca (ring out):

Suba em cima da cerca e pressione A+ B+ C+ R

Provoque:

↓↘→ + R

Remova o menu do pause:

Pause o jogo e pressione X+ Y+ Z

Mensagem secreta de Yasaku e Lisa:

Toque a faixa 3 no CD player

Selecione posição de vitória:

Deixe apertado P, K, ou G (defesa) depois de colar seu adversário.

Jogue com a versão metal do seu lutador:

Jogue no arcade mode e termine o jogo com o tempo mais-rápido do seu personagem .

Use armas diferentes:

Consiga a "lecture room" de todos os 8 personagens e o "intro corner", então deixe para direita se você quer a coluna da mão direita, e esquerda se você quer a coluna da mão esquerda.

Playstation: Dracula x

Jogue com Richter

Depois de terminar o jogo com 200% completo comece um novo jogo com o nome "Richter".

Pc Game: MDK

Mais códigos apelões

Aperte F1 (tela de ajuda) então escreva o códigos abaixo. Estes códigos só podem ser usados uma vez por fase.

HEALME - Enche a energia.
HOLOKURTISFUN - Aumenta a Decoy gun
INEEDABIGGUN - Aumenta a Gatt gun
TORNADOAWAY - Aumenta a Twister gun
ILIKETOLOB - Aumenta a Mortar gun
KILL - Suicídio
NASTYSHOTTHANKS - Aumenta a Homing sniper grenade gun

Arcade: Vampire Savior

Modo Demoníaco

Vá ao ? na tela de seleção, aperte START cinco vezes então aperte um soco ou chute, um personagem irá ser selecionado para você. Um demônio vai se levantar atrás de você. Quando a luta começar tudo vai estar normal. Se você ganhar, o demônio se levantará e entrará no corpo do inimigo. Agora você tera o controle desse personagem.
Pra que tudo isso? Bem, agora o último inimigo será John Talban e nos créditos finais você verá várias artes dos Darkstalkers

Playstation: Time Crisis

Modo Easy

Depois de selecionar ARCADE MODE na tela principal, irá aparecer uma tela para escolher entre STORY MODE e TIME ATTACK MODE. Agora, antes de atirar no story mode, atire fora da tela. Pronto, você terá 5 vidas e um tempo extra para acabar esse difícil jogo.

Ganhe uma vida

Acerte 10 tiros sem errar e você ganha uma vida na boa.

Mais vidas e sem reload

Na tela principal, onde você tem três boxes, atire no centro do "R" no "CRISIS" (precisa ser bem no centro), então atire duas vezes na mira do lado da palavra "TIME". Isto te dará uma tela onde diz "life", "credit", "shoot" e "exit". O código é difícil de entrar, portanto insista. Você ganha 9 vidas, continue infinito e não precisa recarregar (reload).

Códigos para Game Shark

800B1FE0 0005 - Vidas infinitas
800B1C8C 1771 - Sem limite de tempo
800B1D04 0006 - Balas infinitas

Playstation: Tempest X3

Jogue Tempest 2000 e Tempest Plus

Consiga um primeiro lugar no high score e coloque as iniciais "HVS".
No próximo entry coloque o código "YIFF!" Agora de uma olhadinha no menu principal. Você terá novos jogos. Se você tem um memory card, poderá salvar o jogo com o código.

PLAYSTATION: Street Fighter EX Plus Alpha

Para acessar os personagens secretos :

É possivel acessar os personagens secretos sem ter que depender do Training Mode. Primeiro, no menu principal, coloque o cursor no Practice Mode. Aperte START (uma vez), então pressione CIMA, DIREITA, BAIXO, DIREITA, START novamente, é a mensagem "Here Comes A New Challenger" aparece em baixo. Agora você pode usar Evil Ryu, Evil Hokuto, Cyclope Beta e Gama.

Fase bônus do StreetFighter 2 (é hilário):

No menu principal coloque o cursor no Practice Mode. Aperte START (uma vez), então pressione CIMA, CIMA, DIREITA, CIMA, DIREITA, CIMA (você vai estar novamente no Pratic Mode), START outra vez. O Bônus game está agora disponível no Practice Mode.

Uma mãozinha da CPU:

No Team Battle mode, depois que os lutadores forem selecionados, aparece a tela de VS. Nesse momento deixe L2+ SELECT apertado até a luta começar. Pronto! No primeiro round o computador irá lutar por você, que diga-se de passagem não luta nada mal. O código só pode ser feito uma vez por batalha.

Provocações:

Sakura:

CR, CR, ◄ , SR, SF

Dhalsim:

No ar, faça meia lua pra trás, por cima (► ▲ ◄) + chute

Skullomania:

▼ , ◄ , ▲ , ► + soco

Seção num deu nem pro cheiro

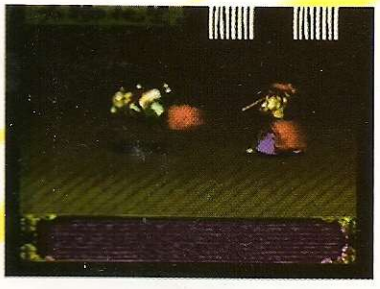
SAMURAI RPG

Nesta seção você acompanhará passo a passo como desvendar o segredos dos games até o final. Se você se encontra em dificuldade em algum game, nos escreva, pois os jogos mais pedidos certamente serão debulhados por nossa equipe de experts.

Nesta edição você aprenderá chegará ao final de Samurai Showdown RPG com o Haomaru, sem muito BLÁBLÁBLÁ, pois nós somos assim, diretos.

VAMOS LÁ !!!!!

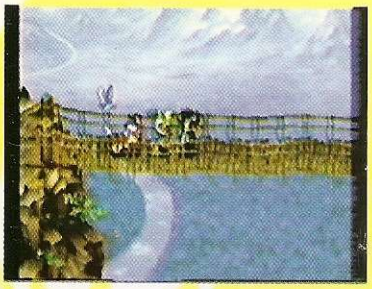
Depois da introdução, no mapa principal, vá para a grande cidade ao sudeste. Chegando lá vá à uma casa ao sudeste da cidade onde você poderá escolher os personagens para seu grupo. Lá estarão Nakoruru e sua irmã, Galford, Ukio, Cham-Cham, Kioshiro e Charlote. Esta casa fica próxima ao grande barco da vila. Feita a escolha, vá a casa ao lado e compre um item importante usando a seguinte sequencia de respostas com o vendedor: esquerda, esquerda, esquerda, direita, esquerda, esquerda, direita, direita, direita, esquerda. Depois converse com todos na cidade, feito isso vá a casa no canto inferior esquerdo da cidade e converse com o dono para poder enfrentar uma lápide viva. Acabado isso, você seguirá ao sudoeste do mapa, passará pelo portal e irá em direção ao pequeno vilarejo situado ao norte deste portal. Reabasteça seu grupo e siga em direção da montanha. Converse com o guardião da entrada e responda 2x com a opção da direita para enfrentá-lo. Siga seu caminho pela montanha até encontrar uma barraquinha. Enfrente o inimigo lá dentro e siga subindo até alcançar o topo da montanha e encontrar seu próximo oponente. Após derrotá-lo volte para cidade grande e converse com o menino que está em frente a casa de armas, uma nova área da cidade se abrirá no ao norte, revelando novas lojas e também um ferreiro que aumenta o poder de sua espada, vá para leste e você encontrará Jubei que irá entrar em um poço, siga-o.



No final do labirinto dentro do poço você enfrentará um inimigo com a ajuda de Jubei. Amakusa irá aparecer e destruirá o labirinto. Jubei o guiará para a saída, aproveite e pegue todos os baús do labirinto. Após sua fuga, vá ao salão de treinamento onde há vários guerreiros treinando com espadas. Converse com Jubei e enfrente-o para ganhar os super especiais que só são acionados quando sua barra de power estiver piscando (idêntico ao Limita Break de Final Fantasy 7).

Chegou a hora de viajar de barco para outras cidades. Para isso, converse com o cara que está junto ao barco; pague e embarque no navio. Logo na entrada da cidade você enfrenta um cara forte, mas não se preocupe você terá ajuda de Basara! E, se você usar os super especiais aprendidos com Jubei será mais fácil. Logo ao sudeste da vila você encontrará uma entrada para uma caverna, lá dentro não tem segredo (aliás todos os labirinto deste jogo são bem simples), vá sempre avançando até encontrar um inimigo de três braços. Aqui é uma boa hora de você utilizar o super especial, com um único super de Haomaru você aniquila o inimigo. Saia da caverna e vá até o templo localizado no meio da cidade e derrote o monstro que lá reside. Dirija-se a saída ao norte da vila. No mapa siga ao norte até um pequeno vilarejo converse com o pessoal que esta em volta do poço e entre nele para ajudá-los.

Lá você encontrará, nada mais nada menos do que, Earthquake. Primeiro acabe com as miniaturas e depois enfrente o Earthquake original (trabalho fácil se você estiver no level 20). Depois de derrotá-lo saia da vila e vá ao grande templo que se localiza ao noroeste do mapa principal. Vasculhe a cidade até encontrar Wan-Fu, ele não é difícil, mas tome cuidado se você estiver com o level muito baixo. Reabasteça seus personagens nas várias lojas da cidade. Ao norte você encontrará um grande templo, subindo os andares você encontrará vários baús e

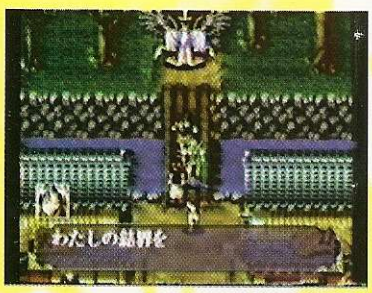


O templo se localiza ao sudeste da cidade, ali você deverá ir subindo e derrotando os chefes de cada andar, chegando ao topo você ganha o segundo super especial e ainda enfrenta Genjuro. Derrotando ele, vá ao templo logo a direita e converse com o cara lá dentro. Saia da cidade e siga para o oeste do mapa, na entrada da vila, lá aparecerá uma mulher com asas negras que estará bloqueando a entrada de uma caverna. Para fazê-la sair da frente você deve pegar um item com um velhinho em um pequeno vilarejo ao sul da cidade de onde você está (aonde você enfrentou Earthquake) e mostrar para ela.

Dentro do labirinto você enfrentará um inimigo com a ajuda do ninja Hanzo, não deixe de pegar todos os baús do labirinto. Agora você pode pegar o barco que está ao sudeste da cidade, depois da tempestade você acordará numa vila, converse com todos da vila e vá enfrentar Genan em uma mansão ao norte do vilarejo. Agora você deve falar com aqueles pares de pedras que parecem chifres que estão espalhadas pelas pela cidade na seguinte sequência: primeiro "fale" com as pedras que estão próximas de onde você aparece desmaiado, depois as que estão totalmente à esquerda da vila, depois siga para as pedras ao norte, agora desça totalmente ao sul e "converse" com as pedras da direita e depois com a das esquerda, elas vão lhe indicar que o item que você procura esta localizado embaixo da árvore ao sul da vila.

Agora você pode viajar com o barco para outra ilha onde os camponeses estarão todos mortos, procure o assassino e o enfrente com a ajuda de Basara. Saia da vila e siga em direção ao vulcão localizado ao oeste no mapa. Suba o vulcão até atingir a entrada dele. Dentro do vulcão não deixe de pegar todos os baús, continue avançando até encontrar uma mansão, dentro dela você encontrará a mulher com asas negras. Depois de conversar com ela vá ao topo do vulcão e ela virá lhe ajudar a chegar a ilha voadora de Amakusa. Lá você reencontrará toda a turma toda da primeira cidade (Ukio, Cham-Cham, etc...) aprisionados, liberte-os e vá sempre seguindo ao norte até alcançar o final do calabouço.

No labirinto você deve seguir pela última entrada a direita e depois a primeira esquerda, derrote o subchefe e siga subindo. Agora Haomaru terá que enfrentar Amakusa sozinho, mas não se preocupe, é só abusar dos super especiais que ela fica moleza de derrotar.



Quebrando o pau!!

BY HIMARU

Aí VAI A LISTA DE GOLPES DE **MSH VS SFIGHTER**

SF- soco fraco SM-soco médio SFo-soco forte

CF-chute fraco CM-chute médio CFo-chute forte

* Especial (a barra de combo tem que estar pelo menos no level 1)

Todos os golpes com o lutador na esquerda

GOLPES COMUNS PARA TODOS OS PERSONAGENS

TEAM COUNTER -- ← ↙ ↓ + SFo + CFo

TEAM ATTACK -- SM + CM

TEAM SUPER -- ↓ ↘ → + SFo + CFo (level 2)

TROCA -- SFo + CFo

PARAR EM PÉ -- ← (C) ↓ + SOCO (Após ser arremessado)

Corrida → → ou ← ←

DAN

Fire-pebble -- ↓ ↘ → + soco

Dan kicks -- ↓ ↙ ← + chute

Dan dragon -- ↓ → ↘ + soco

Dan`s autograph -- ← ↙ ↓ ↘ → + soco

Dan`s quick autograph -- ← ↙ ↓ ↘ → + chute

Taunt -- Start no ar

Rolling taunt -- ↓ ↘ → ou ↓ ↙ ← + start

*Super taunt -- ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + start

*Lotsa pebbles -- ↓ ↘ → + 2 socos (qualquer)

*Super Dan dragon -- ↓ → ↘ + 2 socos (qualquer)

KEN

Hadouken -- ↓ ↘ → + soco (ar)

Shoryuken -- ↓ → ↘ + soco

Tatsumakisempukiaku -- ↓ ↙ ← + chute (ar)

Tatsumakisempukiaku EX -- ↓ ↙ ← + chute (só no chão)

*Shippu jinrai kyaku -- ↓ ↘ → + 2 chutes

*Shinryuken -- ↓ ↘ → + 2 chutes

*Shouryureppa -- ↓ ↙ ← + 2 socos

RYU

Hadouken -- ↓ ↘ → + soco (ar)

Shoryuken -- ↓ → ↘ + soco

Tatsumakisempukiaku -- ↓ ↙ ← + chute (ar)

*Shin shoryuken -- ↓ → ↘ + 2 socos

*Vacuum hadouken -- ↓ ↘ → + 2 socos

*Shin Tatsumakisempukiaku -- ↓ ↙ ← + 2 chutes

WOLVERINE

Head stomp -- ↓ + CM (somente no ar)

Drill claw -- CFo + SFo + direcional (ar)

Berzerker barrage -- ↓ ↘ → + soco

Tornado claw -- ↓ → ↘ + soco

*New weapon X -- ↓ → ↘ + 2 chutes (ar)

*Berzerker rage -- ↓ ↙ ← + 2 socos

*Berzerker barrage X -- ↓ ↘ → + 2 socos

*Weapon X -- ↓ → ↘ +2 socos

CYCLOPS

Holyfield -- (c) ← → + soco

Bulldog slam -- (c) ← → + chute

Optic blast -- ↓ ↘ → + soco (ar)

Optic reflector -- ↓ ↙ ← + soco

Gene splice -- ↓ → ↘ + soco

Super kick -- ↓ ↙ ← + chute

*Mega optic blast -- ↓ ↘ → + 2 socos

*Super optic blast -- ↓ ↙ ← + 2 socos (ar)

SAKURA

Fireball -- ↓ ↘ → + soco

Dragon charge -- ↓ → ↘ + soco

Hurry cane kick -- ↓ ↙ ← + chute

*Haru Ichiban -- ↓ ↙ ← + 2 chutes (qualquer)

*The Sakura beat down -- ↓ ↘ → + socos (qualquer)

*Super fireball -- ↓ ↙ ← + 2 socos (qualquer)

OMEGA RED

Carbonadium coil -- ↓ ↘ → + soco +soco rapidamente para sugar energia ou chute para barra de poder

Omega strike -- ↓ ↘ → + chute

*Omega destroyer -- ↓ ↘ → + 2 socos

*Factor death -- → → + ↓ ↘ → + 2 socos (só no ar)

NUMA NUMA

Regeneration -- agarre com chute de perto e depois aperte chute rapidamente

Stone drop -- ↓ + CM

Tentacle slam -- → ↘ ↓ ↙ ← + chute (perto)

Shuma ball -- (c) ← → + chute

Mystic stare -- (c) ← → + soco

*The spawning -- ↓ ↘ → + 2 chutes

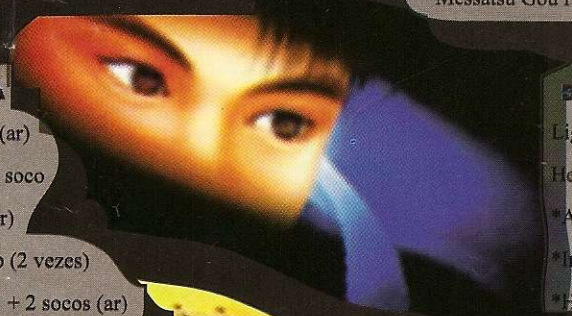
*Chaos dimension -- ← ↙ ↓ ↘ → + 2 socos (level 3)

CHUN LI

Vertical spinning bird kick -- ↓↘→ + chute
Mini kikosho -- ↓↘→ + soco
Fireball -- ←↙↓↘→ + soco
Axe kick -- →↘↓↙← + chute
Lightning leg kicks -- aperte chute rapidamente
Head stomp -- ↓ + CM
*Thunder lightning leg kicks -- ↓↘→ + 2 chutes
*Kikosho -- ↓↘→ + 2 socos
*Super vertical spinning bird kick -- ↓↙← + 2 chutes

AKUMA

Fireball -- ↓↘→ + soco
Dragon Punch -- ↓→↘ + soco
Teleport -- ↓→↘ ou ←↓↙ + 3 socos ou 3 chutes
Demon Blade Kick -- ↓↘→ + chute (somente no ar)
Electric Hurricane Kick -- ↓↙← + chute (ar)
*Instant Hell Murder AKA the Raging Demon -- SF,SF, →,CF,SFo (level 3)
*Messatsu Hadoken -- ↓↙← + 2 socos (somente no chão)
*Air Messatsu Hadoken -- ↓↘→ + 2 socos (somente no ar)
*Messatsu Gou Punch -- ↓↘→ + 2 socos (somente no chão)

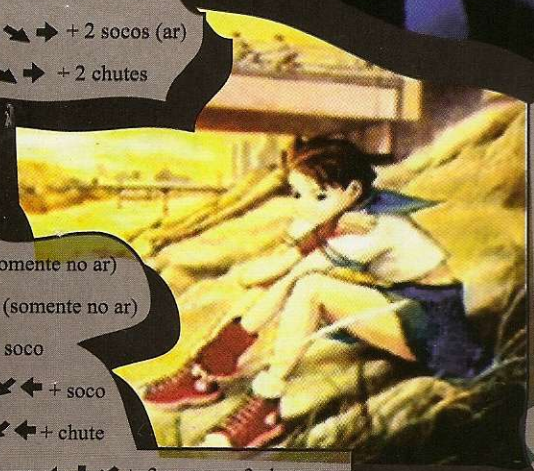


HOMEM - ARANHA

Web swing -- ↓↙← + chute (ar)
Web throw -- →↘↓↙← + soco
Web ball -- ↓↘→ + soco (ar)
Spider sting -- ↓→↘ + soco (2 vezes)
*Maximum spider -- ↓↘→ + 2 socos (ar)
*Crawler assault -- ↓↘→ + 2 chutes

BLACKHEART

Lightning Stream -- ↓↘→ + soco
Hell Column -- →↘↓↙← + soco
*Army of Darkness -- ↓↙← + soco (ar)
*Inferno -- ↓↘→ + 2 socos (somente no chão)
*Heart of Darkness -- ↓↘→ + 2 chutes (somente no chão)



DHALSIM

Air drill -- ↓ + chute (somente no ar)
Air headbutt -- ↓ + SFo (somente no ar)
Yoga fire -- ↓↘→ + soco
Yoga flame -- →↘↓↙← + soco
Yoga blast -- →↘↓↙← + chute
Yoga teleport -- ↓→↘ ou ←↓↙ + 3 socos ou 3 chutes
*Yoga inferno -- ↓↘→ + 2 socos (ar)
*Yoga throw -- ↓↘→ + 2 chutes

ZANGIEF

Air grief -- ↓→↘ + chute
Spinning lariat -- SF + SM + SFo (ar)
Short spinning lariat -- CF + CM + CFo (ar)
Spinning piledriver -- 270 graus + soco (perto)
Siberian suplex -- ←↙↓↘→ + chute (perto)
Siberian splash -- ↓ + SFo (só no ar)
*Final atomic crusher -- 270 graus + 2 socos
*Double final atomic buster -- ↓↘→ + SFo + CFo (só no team super)

M.BISON

Psycho shot -- ↓↘→ + soco
Bison warp -- ↓→↘ ou ←↓↙ + soco ou chute
Head press -- ↓↑ + chute
Psycho ball -- ↓↙← + soco
Summersalt skull diver -- ↓↑ + soco
Double knee press -- ↓↘→ + chute
*Knee press nightmare -- ↓↘→ + 2 chutes
*Psycho crusher -- ↓↘→ + 2 socos

[illegible]

Ground Wave -- ↓↘→ + soco
Gamma Throw -- →↘↓↙← + soco (perto)
Gamma Charge -- (c) ← → + chute (2 vezes) ou (c) ↓↑ + chute (2 vezes)
*Gamma Wave -- ↓↘→ + 2 socos (pressione todos botões rapidamente)
*Gamma Crush -- ↓↙← + 2 socos

CAPITÃO AMÉRICA

Shield Slice -- ↓↘→ + soco
Star & Stripes -- ↓→↘ + soco
Charging star -- →↘↓↙← + soco
*Final justice -- ↓↘→ + 2 socos
*Hyper charging star -- ↓↘→ + 2 chutes
*Super Star & Stripes -- ↓→↘ + 2 socos

PLUG'NPLAY

PLUG'NPLAY é uma publicação mensal da Editora Magnum Ltda.

PLUG'NPLAY

Edição, Diagramação, Arte e Textos

Anderson Cruz
Daniel Vardi
Denis Antonio dos Santos
Fábio Ramos
Fredi Cesar San Miguel
João Eugênio dos Santos Neto
Marcelo Alexandre San Miguel

Colaboradores:

Elcio Rodrigues Favare
Elio Rodrigues Favare
Cristiano Paulino
Silvio Roberto Dias Valente
E ao Mestre Anderson Saito por nos coordenar tão bem e nos ter arranjado EDIT do DOS, pois sem sua ajuda nosso sonho seria em vão.(he!he!he!).
Ao Marlon por fornecer chicletes para redação.

EDITORA MAGNUM

Av: da Invernada, 12
Aeroporto -CEP 04612-060
São Paulo -SP
PABX : (011) 532-1522

Diretores:
Carlos Arnaldo N.S. Pares
Laércio Gazinhato

Secretaria da Redação:
Mara Bassi

Fotografia:
Paulo Cesar (PC)
Luiz Cláudio Barbosa

Departamento Comercial
Carlos Arnaldo N.S. Pares
Contatos: Flávia Zoé Moss e Sueli Cavichiolli

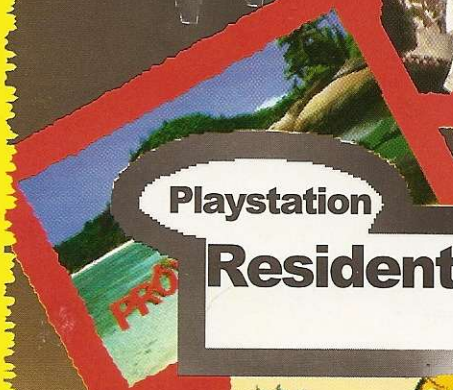
Departamento de Assinaturas e Edições Especiais:
Elzeni Inácio Alves

Assistentes:
Patrícia Batista de Melo
Valquíria Mendes

Expedição:
Maurílio Gomes Cardoso

É proibida a reprodução total ou parcial dos artigos por qualquer meio impresso ou audiovisual, existente ou que venha a ser criado, sem a autorização dos editores. As ilustrações e fotos são exclusivamente de caráter divulgatório.
As ilustrações e fotos são exclusivamente de caráter divulgatório.

PRÓXIMA edição



Playstation

Resident Evil Director's Cut

Saturn

Last Bronx

PC

Hexen 2

Playstation

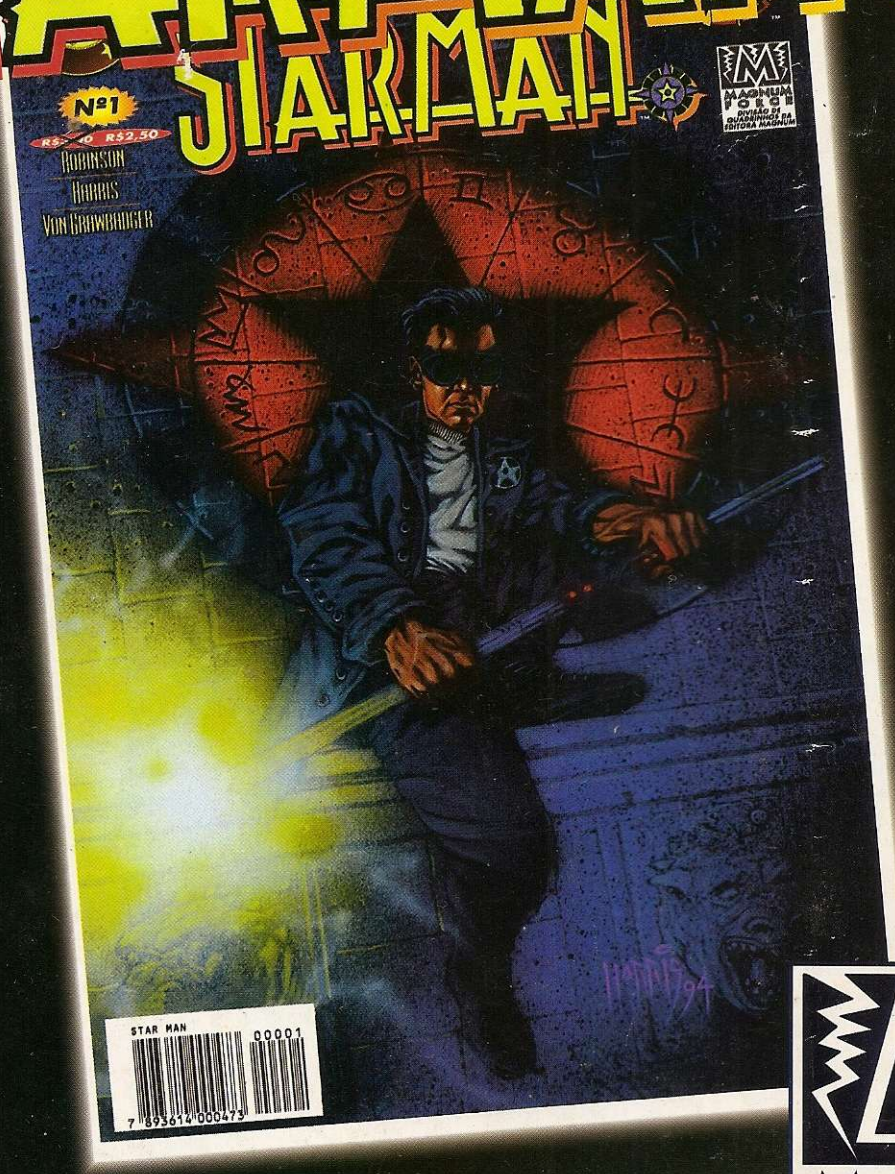
Final Fantasy 7 Americano

O QUE JÁ ERA BOM AGORA FICOU MELHOR E MAIOR!

HQS NACIONAIS EM TODAS AS EDIÇÕES TODO MÊS NA SUA BANCA PREFERIDA!

NÃO DEIXE DE LER

STAR MAN



Em breve nas bancas de todo o Brasil

MAGNUM FORCE
DIVISÃO DE QUADRINHOS DA EDITORA MAGNUM